科学时代
2005
1A
TV GAME 专门志 Tot.25

# GAME WIND 游戏风

新作主打
重装上阵

## 铁拳5

生化危机4
恶魔猎人3
灵武王国 重生传说
凡人物语 山脊赛车
世界传说 换装迷宫3

2005年见面礼!

重生传说主题年历

## 勇者斗恶龙VIII

全汉化操作指令系统+完全流程攻略

## 潜龙谍影3 食蛇者

详细剧情流程攻略+隐藏要素大公开

J.WE8 亚洲冠军杯
龙珠Z 武道会3
龙珠进化大冒险

新增栏目精彩亮相

硬件博士/天籁之音

彻底验证!

日版NDS与首发游戏
最速特别报道

PS10周年纪念特辑 Vol.1

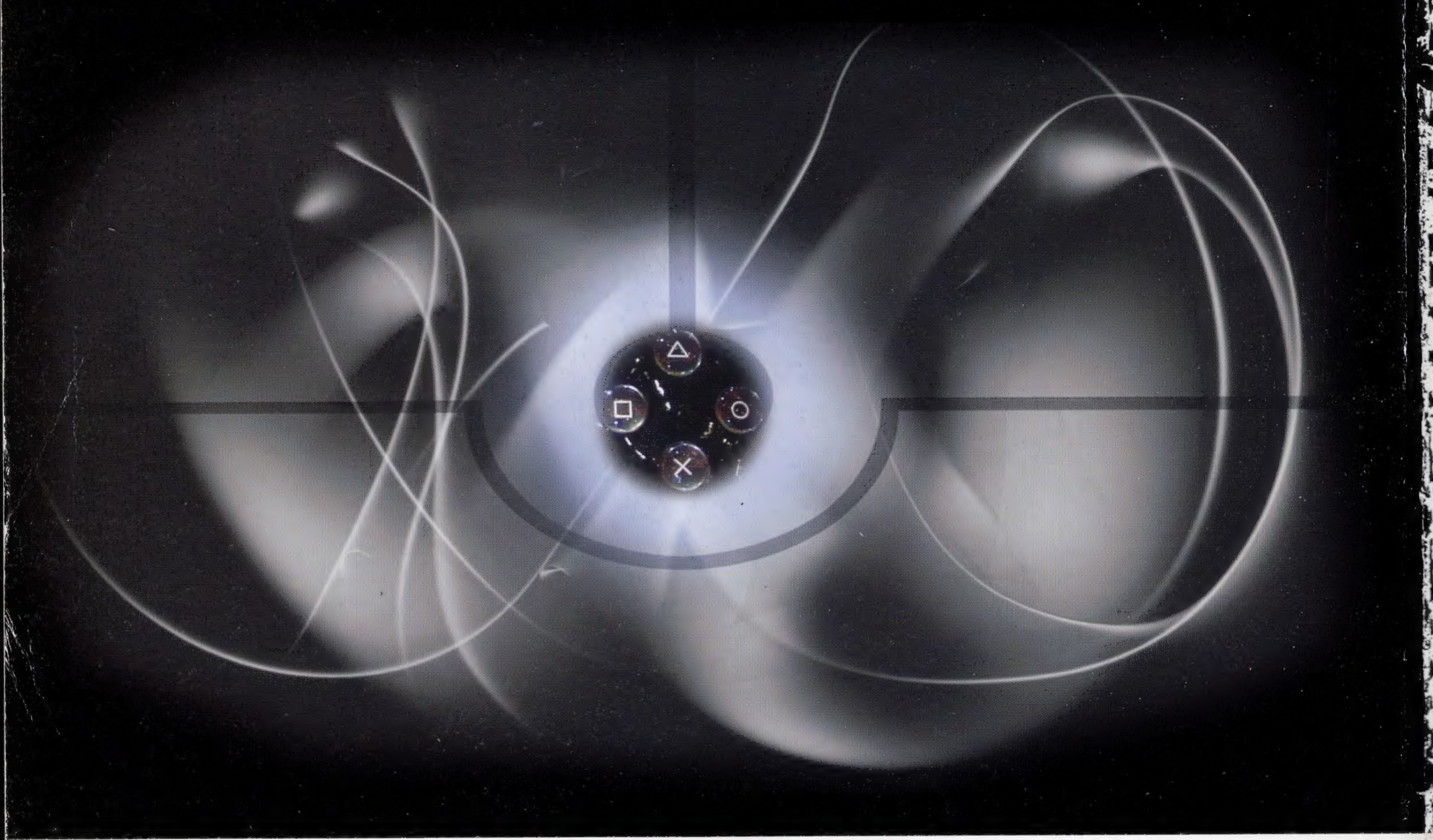
# PS2诞生物语

解析继承最强游戏基因的游戏主机秘史

ISSN 1005250X
01>
9 771005 250004
定价:RMB 9.8

新亚电玩网
网上游戏商城
www.chinaGnet.com

# 新亚电玩



诚征加盟 **新亚连锁** （详情见网站）

贺 新店开张 上海新亚徐家汇店地址：徐汇区广元西路 4 5 号交大慧谷电脑城 2 2 5 室 电话：021-52580541

★北京新亚鼓楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：（010）64043781

★北京中关村鼎好店
地址：中关村鼎好电子商城（中关村大街与北四环交汇口西南角）4860 室
电话：（010）82696860

★北京鼓楼东大街店
地址：北京市东城区鼓楼东大街 6 号
电话：（010）84010216

★新亚上海分店
地址：上海市卢湾区西藏南路 526 号圣力数码广场二楼 2005 室
电话：021-53826330

★北京中关村大华店
地址：北京市海淀路 171 号大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668

★新亚成都分店
地址：成都市武侯区新南路 118 号百脑汇电脑城四楼 K20-1 档、K18-1 档（西电梯口直对）
电话：028-85432228

★广州海印店
地址：广州市东山区大沙头路 21 号海印广场 3 层 C103
电话：020-83753871

★新亚广州邮购批发部
地址：广州市西堤二马路 8 号南太工业品市场 3 楼 C333 室
电话：020-81011337
传真：020－81291258

2005.1A
2005年1月1日
TV GAME 专门志 Tot.25
GAMEWIND 游戏风
科学时代
梦回三国扫描制作

# CONTENTS

## 勇者斗恶龙Ⅷ全汉化操作指令系统＋完全流程攻略
## 潜龙谍影3 食蛇者剧情流程攻略＋隐藏要素大公开
## 彻底验证！日版NDS与首发游戏最速特别报道
## PS2诞生物语！继承最强游戏基因的游戏主机秘史

## GAME INDEX


**GBA**

| | |
|---|---|
| 世界传说 换装迷宫3 | 30 |
| 龙珠进化大冒险 | 79 |

**GC**

| | |
|---|---|
| 生化危机4 | 26 |

**PS2**

| | |
|---|---|
| 重生传说 | 8 |
| 灵武王国 | 12 |
| 恶魔猎人3 | 16 |
| 铁拳5 | 19 |
| 凡人物语 | 23 |
| 生化危机4 | 26 |
| 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 | 47 |
| 潜龙谍影3 食蛇者 | 56 |
| 龙珠Z 武道会3 | 75 |
| J联盟胜利十一人8亚洲冠军杯 | 81 |
| 妖精战士 世纪 | 85 |
| 斯特拉之神 | 90 |

**PSP**

| | |
|---|---|
| 山脊赛车 | 28 |

**XBOX**

| | |
|---|---|
| 光环2 | 70 |

**其他栏目索引**

| | |
|---|---|
| 情报网络 | 2 |
| 游戏时刻表 | 7 |
| 新作评议会 | 37 |
| 太郎信箱 | 100 |
| 天籁之音 | 102 |
| 漫动作 | 103 |
| 非常精品推介 | 104 |
| G画廊 | 106 |
| Our Shop | 107 |
| 读编漫话 | 109 |


### 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。


### 8 新作主打

| | | |
|---|---|---|
| GBA | 世界传说 换装迷宫3 | 30 |
| GC | 生化危机4 | 26 |
| PS2 | 重生传说 | 8 |
| PS2 | 灵武王国 | 12 |
| PS2 | 恶魔猎人3 | 16 |
| PS2 | 铁拳5 | 19 |
| PS2 | 凡人物语 | 23 |
| PS2 | 生化危机4 | 26 |
| PSP | 山脊赛车 | 28 |

### 47 攻略特工队

| | | |
|---|---|---|
| PS2 | 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 | 47 |
| PS2 | 潜龙谍影3 食蛇者 | 56 |

### 70 大攻略

| | | |
|---|---|---|
| GBA | 龙珠进化大冒险 | 79 |
| PS2 | 龙珠Z 武道会3 | 75 |
| PS2 | J联盟胜利十一人8亚洲冠军杯 | 81 |
| PS2 | 妖精战士 世纪 | 85 |
| PS2 | 斯特拉之神 | 90 |
| XBOX | 光环2 | 70 |

### 32 热门视点

新世代掌机NDS正式登场 32

### 38 东瀛采风

坂口博信×植松伸夫对谈 38

### 41 特别推介

PS2诞生物语 41

### 96 硬件博士

回忆当年的感动 96


■社长／总编辑：陈日岷 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：陈松南 肖滏龙 ■高级编辑顾问：周亮 ■主办：海南省科技咨询服务中心 ■出版：科学时代杂志社 ■编辑：科学时代杂志社编辑部 ■社址：中国·海南省海口市公园路3号 明星大厦403室 ■编辑部电话：0898-66520319 ■传真：0898-65349204 ■邮发代号：24-165 ■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■广告许可证：琼工商广字04号 ■总期数：164 ■出版日期：2005年1月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: gamewind@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

注目点
重点新闻

# 任天堂DS发售开始
## ——东京各处排起长龙

任天堂株式会社于12月2日终于发售了搭载"触摸屏"和"触控笔"功能的人气新掌机"任天堂DS"。售价为15000日元。

这还是最初的状态，此后队伍越排越长。

因为离上一代主机（掌上机）的发售已经有一段时间了，所以这次NDS的发售成为了业界的焦点。在发售的第一天，东京的室内量贩店从很早就开门营业，池袋、新宿、秋叶原等地的商铺前均排起了长队。任天堂预计首日的出货量为30万台，但是由于供给体制的取消，首日的出货量预计可以达到50万台之巨。

任天堂称目前已经有200万台NDS的订单，预定年内这个数字将在日本达到100万台，而世界范围内更可以有500万台的出货预定。

BIG CAMERA池袋的总店，从前一天晚上11点就有人陆续开始排队。

12月2日发售　价格：15000日元

池袋的BIG CAMERA总店，当天早上6点左右就有25人左右的队伍。不久后，随着始发电车的发车，队伍也渐渐越排越长。虽然当天不是双休日，但是店头前面还是可以看到穿着制服的学生和西装革履的白领人士，甚至还有个别小学生也在排着队。来到商铺前，宇多田光为NDS量身定做的电视广告曲正在不停得循环播放，商铺的店员则在用扩音喇叭大声宣传："成为话题的双屏游戏机终于发售啦！"整个场面十分令人注目。

店内的盛况，总得来说初发售很成功。

萩岛氏也来帮忙宣传NDS。

货源总体来说还算充足。

来到会场进行视察的任天堂企划部的萩岛氏自信得评价："DS终于发售了啊，对于年末商战来说，任天堂也算是投下了一枚重磅炸弹吧。今天热闹的场面几乎可以与FC发售时相提并论呢！真是令人期待呢！"资料显示，在11月21日已经发售的美版NDS经过一个星期的热卖，已经达到了50万台的销量，NDS的前景看来的确不错。

萩岛氏接着说："NDS是第一款通过触摸游戏得到乐趣的主机，因此很多人都想亲身摸摸看。此外也有只需要一款游戏卡就可以进行多人通信对战的游戏，我们希望有越来越多的人来尝试'触摸'的乐趣！"对于NDS的体验会他也表达了自己的感想："如果有机会的话，我真的希望能够将NDS的魅力传达给更多的人，让大家都来感受这款全新概念的产品。"

在狭窄的道路上排队。很多人顾不上上课、上班来买NDS。

最终，BIG CAMERA总店前排队的人多达了100余人。6点55分营业终于开始，仅仅过了40分到1个钟头左右，大家都买到了心仪的NDS新主机。此后，当天的贩卖继续下去。

本月12日Sony的PSP即将发售。届时新一轮的掌机大战将会正式打响！

虽然事先预料到了会大卖，所以商铺的供货也很充足。但是来买的人太多，最后竟然限制一人只能买一台。

注目点 重点新闻

# 亚洲游戏展2004于12月隆重举行

一年一度的“亚洲游戏展”（以下简称AGS）又来了！今年的“AGS”将会在12月17至19日于香港湾仔会议展览中心举行。

本次“AGS”的规模是历届之冠，而适逢PlayStation 10周年的大好日子，所以SCEH更加是大力支持，在会场中会设置“PlayStation2 EXPO”摊位，展出及可供试玩的游戏更加是阵容鼎盛，仅仅是试玩台就已经有150台之多，而可供试玩的游戏数目也有58款，其中20款更是未发售的游戏作品。

在场的嘉宾逐一上台致词。

而在整个“AGS”之中，相信最能吸引大家的一定是PSP的出现，日本方面在12月12日推出的PSP也会在“AGS 2004”之中展出，并可供入场人士试玩。此外备受玩家关注的，将在12月28日才正式发售的赛车游戏《GT4》也将可以现场玩到！

为了隆重其事，在11月20日主办单位于旺角新世纪广场二楼音乐舞台举行了一个盛大的揭幕礼及记者招待会。在当日出席的嘉宾之中，相信以“AGS 2004”形象大使身份出现的陈慧琳最为人所瞩目了。除了陈慧琳之外，主办单位更请来了一群香港当地日本人学校中的孩子，现场表演了真正的太鼓，令气氛变得非常热闹。

非常精彩的太鼓表演！

当然少不了陈慧琳的出席！

## 参展游戏一览

| 游戏生产商 | 游戏名称 |
|---|---|
| SCE | 爆封SLASH！KIZNA岚 |
| SCE | 妖精战士 世纪 |
| SCE | GRAN TURISMO 4 |
| SCE | 瑞奇与叮当3 |
| SCE | 温达与巨像 |
| SCE | 源氏 |
| SCE | 看我的龙（中文版） |
| SCEA | 兽王记（中文版） |
| SCEA | 光明之泪 |
| SCEA | SEGA AGES 2500系列Vol.16 VR战士2 |
| NAMCO | 太鼓之达人5 |
| NAMCO | 重生传说 |
| NAMCO | 战栗杀机 铁拳：妮娜·威廉斯（中文版） |
| NAMCO | 铁拳5 |
| NAMCO | 皇牌空战5 未颂战争 |
| D3 PUBLISHER INC. | 出租超人 |
| D3 PUBLISHER INC. | 高速公路之战 名古屋至东京 SIMPLE 2000 SERIES |
| FROM SOFTWARE | 义经英雄传 |
| SQUARE ENIX | 勇者斗恶龙Ⅷ |
| SQUARE ENIX | 勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街特别版 |
| SQUARE ENIX | 凡人物语 |
| TAITO | 彩京射击精选集Vol.2 战国风云&战国之刃 |
| TAITO | 电车GO！旅情篇 |
| TAITO | 再见月夜 |
| TECMO | TECMO运动 爆裂之王 |
| ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING INC. | 第一神拳 全明星 |
| MARVELOUS INTERACTIVE | KAWANOUSHITURI WONDERFUL JOURENY |
| ERTAIN | 帝国骄雄 通向自由之路 |
| GENKI | 风云 幕末传 |
| VIVENDI UNIVERSAL | 古惑狼5 |
| BANDAI | TOP WO NERAE |
| BANDAI | 蒙面超人剑 |
| BANDAI | SD高达力量 |
| BANDAI | 机动战士高达 高达VS.Z高达 |
| BANDAI | LEGEND Z |
| BANDAI | 火影忍者NARUTIMATE HERO 2 |
| BANDAI | 数码暴龙世界X |
| BANPRESTO | ANOTHER CENTURY'S EPISODE |
| CAPCOM | 恶魔猎人3 |
| CAPCOM | 罗马魅影 |
| CAPCOM | 洛克人X8 |
| EA | FIFA足球2005 |
| EA | NBA LIVE 2005 |
| EA | 黄金眼2：欺诈代理人 |
| EA | 指环王：第三纪元（中文版） |
| EA | 极品飞车 地下狂飙2 |
| EA | THE URBZ：SIMS IN THE CITY |
| KONAMI | 潜龙谍影3 食蛇者 |
| KONAMI | 微型打击者 |
| KONAMI | 摔角玫瑰 |
| KONAMI | 伊苏 THE ARK OF NAPISHTIM |
| SNK PLAYMORE | 拳皇2003 |
| SNK PLAYMORE | 合金弹头4 |
| SNK PLAYMORE | 拳皇94 RE-BOUT |
| SNK PLAYMORE | 合金弹头（暂名） |
| KONAMI | 战国无双 猛将传 |
| KONAMI | 决战Ⅲ |

## ETC 日本 NAMCO音乐大全推出！

如果论推出游戏的历史，NAMCO绝对不会比目前的所谓大厂逊色。其实一直以来，无论在街机，又或是家用游戏领域，都曾推出过不少大受欢迎的游戏作品，其中不少的游戏配乐，目前仍深受玩家的欣赏。

在2005年2月23日，VICTOR ENTERTAINMENT将会推出一个名为"NAMCO MUSIC WONDER BOX"的豪华CD BOX SET，其中收录了由1985年开始，直至1995年的10年间的NAMCO游戏作品音乐，这是一个极为珍贵的CD BOX，因为只会发售2000套，而售价方面则是非常高昂的76500日元，不过如果您真是NAMCO的忠实支持者，相信也不会放过这个难得的机会吧！

## NDS 日本 保护NDS游戏有好方法

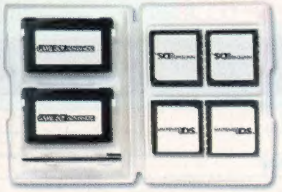
NDS的推出实在为各大小游戏周边用品生产商带来了很大的商机，除了一些主机屏幕保护贴等产品之外，对游戏的保护产品也完全没有忽略。

轻巧的收纳箱易于携带。

日本的游戏周边产品生产商KIDS FACTORY将会在日版NDS推出之后，发售两款NDS游戏的专用携带套，让玩家可以在更安全的情况之下将NDS游戏带在身边。

第一款是"DS CARD BOARD 2 in"，这是一个外观和打火机差不多的胶盒。玩家不要以为这是一个普通的胶盒，其实这是一个经过特别处理的盒子，可以防止静电，减低其对NDS游戏卡的影响，每个盒可以收纳两款NDS游戏，由于体积很小，非常方便携带。售价方面，"DS CARD BOARD 2 in"的定价是450日元，暂定于12月23日推出。

收纳箱的设计非常简洁。



而第二款是"CARD PALETTE 4+"，这是一个可以同时收纳4张NDS游戏卡，以及两款GBA游戏的收纳箱。这个收纳箱的定价为680日元，暂定于2005年1至2月间发售。

## GC 日本 夏亚专用无线手柄等你用

今年12月9日，正是PS2和GC版《机动战士高达 高达VS.Z高达》发售的日子，可能是为了促进GC版的销量，所以BANDAI便举行了一个抽奖活动，而奖品便是1000个夏亚专用颜色的无线手柄。

喜欢高达的朋友一定会知道夏亚在高达世界之中的重要地位，而送出关于他的专色手柄，其实也可以说是为了给将会在明年上映的电影版《机动战士Z高达》造势。至于参加抽奖的方法非常简单，只要大家购买原装的GC版《机动战士高达 高达VS.Z高达》游戏，利用在游戏盒中的SERIAL NUMBER，之后在CLUB NINTENDO之中登记成为新会员，便可以参加抽奖。

想要这个专用手柄真的不易呢！

## ETC 日本 学习做游戏的好机会

在培育游戏人材方面，外国的环境实在比国内好很多，无论是政府还是私人机构在这方面都不遗余力，而KONAMI也有一些定期的活动。

在今年的12月12日和19日，KONAMI会在日本举办一个名为"KONAMI Creator's Jam 04 Winter"的活动，这次已经是KONAMI第3次举行该项活动了。有意加入游戏制作公司的人士可以免费入场，在会场中会有现役的游戏制作人参与讲座，让大家可以真正了解到游戏制作的全过程，以及分享制作人员的心得，而且在会场中更有一个约4400平方米的地方，为参观者展示最新型的器材及设备。

"KONAMI Creator's Jam 04 Winter"每日共有4场讲座，分别是有关于"人物设计"、"游戏音乐"、"游戏企划"及"原创游戏"的，由于入场人数有限，名额先到先得。

## PS2 美国 SONY官方DEMO碟成为记录杀手

PlayStation UnderGround——这是一个在美国的官方认可FAN CLUB，当地的会员在临近圣诞的日子，会收到一张"Holiday 2004 Demo Disc"，其中收录了一些即将或刚推出的游戏DEMO，让玩家可以简单地尝试一下，而谁又知道，这张试玩碟竟然成为了游戏记录的催命符。

而这则新闻也已经得到了美国SONY的证实，原来在这张试玩碟之中的《红侠乔伊2》体验版存在有一个致命的缺陷，只要一进入《VJ2》的游戏，插在主机上的记忆卡便会被自动清除资料。美国有关方面已经向PlayStation UnderGround的会员发出电邮，奉劝玩家在放入试玩碟之前先将记忆卡拔掉，因为就算没有记忆卡也可以成功地进入试玩碟之中的所有游戏。

## NDS 日本 NDS可以用来看电视？

专门开发游戏周边产品的Agatsuma Entertainment，将会为任天堂全线主机开发新的周边产品，当然最令人瞩目的必定是为手掌游戏机NDS所开发的产品。

该公司为NDS开发的首推周边竟然是电视接收器，这个电视接收器需要使用4枚AA电池（若使用碱性电池，可以连续使用6小时），插在GBA的游戏卡带插槽内，机身的大小跟NDS相当，也可以同时插在GBASP上使用，推出日期是2005年春季，售价为9240日元。

扬声器的外形似曾相识。

电视接收器的大小与NDS相同。

此外，Agatsuma Entertainment也为NDS生产了专用的收纳袋，并于12月3日正式推出，售价为1344日元；至于GBASP方面，则是一个专用的扬声器，这个利用2枚AAA电池驱动的扬声器，可以连续操作60个小时（以使用碱性电池为基准）。

最后便是GC方面，"Agatsuma Entertainment"会推出一个貌似GB PLAYER的光盘收纳箱，可以收藏5张GC的游戏光盘（1554日元），方便玩家随时使用。

两款不同颜色的机袋。

可以收纳5款GC游戏的收纳箱。

## PSP 日本 SONY为新泻县灾民筹款

早前在日本新泻县发生的地震，令不少人的家园尽毁，SONY为了帮助灾民筹集资金进行重建，所以特地捐出了500部将会在12月16日推出的PSP，于11月24日在网上的“乐天AUCTION”中进行竞投。

这次SONY捐出的PSP是包括耳机及机套的“VALUE PACK”，SONY不会在其中抽取分文，竞投者付出的26040日元是PSP的价格，而额外的金额则是竞投者的自愿捐款，当然，最后一定是价高者得，而所筹集得到的款项，将会全部拨入“社会福祉法人新泻县共同募金会”，作为重建新泻县的费用。

为了隆重其事，所有投得PSP的捐款人收到的PSP主机，在主机启动时，屏幕上都会打出竞投者的姓名及感谢的字句，而所显示的姓名，可以根据得主的要求在该PSP出厂的时候进行更改，所以这些PSP主机也成为了世界上独一无二的主机呢！

## PS2 中国香港 GT4突然宣布延期发售

SCEJ于近日宣布，决定将《GRAN TURISMO 4（中文译名：跑车浪漫旅4）》（以下简称《GT4》）的发售日，由今年的12月3日（星期四）变更为12月28日（星期二）。《GT4》共收录了80家车厂700部以上的汽车，还包含了现实中存在的赛道与包括都市在内的65种类型的90条赛道、超过550种的驾驶活动，游戏内容堪称是“《GT》系列”史上最大的规模。至今为止，虽然一直都以在12月3日发售为目标进行最后的调整，但由于还存在预期之外需要调整的部分，唯有无奈地作出改变发售日的选择。

本作制作阵容庞大。

各位玩家只好再耐心地多等半个月。

据厂商表示，除了因对期待《GT4》发售的各位玩家们造成了很大困扰而深深地表示歉意外，也恳请能够得到各大赞助厂商的谅解。

## PS2 亚洲 《兽王记》全亚洲同日发售

近年来，SEGA对于PS2游戏在亚洲地区的发售情况相当看重，例如《女忍者》、《多罗罗》和《樱大战V EPISODE 0》等游戏，更实现了与日本同日发售兼翻译成中文版的目的。目前预定于1月27日发售的《兽王记 野兽变身计划》也会采用相同的方针，香港行货仍然会在1月27日发售繁体中文版，其他发行覆盖地区还包括台湾、新加坡、泰国及马来西亚，至于韩国则会推出韩文版。顺带一提，在12月17日至19日的亚洲游戏展中，玩家可以率先玩到这款大作！本作品的乐趣在于可以变身成各种类型的兽人，并利用各种不同的特殊能力过关斩将，享受刺激的杀敌乐趣！

充满爽快感的动作游戏。

会有繁体中文版。

## XBOX 美国 半条命续作确定移植至XBOX

虽然早有传闻，电脑FPS游戏《HALF LIFE 2（半条命2）》会移植至XBOX，但是却一直没有正式的官方消息。而目前电脑版终于发售，制作厂商SIERRA也正式宣布这款万众期待之作将会移植到XBOX上。《HALF LIFE 2》在两年前于E3展出时曾大出风头，其逼真写实的映像与细致的物理引擎，比起《DOOM 3》有过之而无不及，令它成为游戏迷的期待之作。目前XBOX版刚刚进入开发阶段，尚未有画面公开，发售日自然也未定了。

终于确定移植至XBOX（图为电脑版）。

## PS2 日本 数码恶魔传奇2对应前作记录

本刊曾在报导ATLUS发表PS2的RPG游戏《数码恶魔传奇2》时，提到续作能对应第一集的记录档案一事，现在厂商已公开了对应的内容，持有爆机存档的玩家可以选择“HARD MODE”，甚至前作的事件选择分歧也会影响到续作的故事发展，此外还有其他特别的奖励。若玩家想100%享受到续作的乐趣，不妨趁该游戏未推出之前，把第一作买回来玩一次吧。《DDS2》预定2005年1月27日发售，售价7140日元。

## XBOX 日本 日版《OUTRUN 2》宣布延期

虽然美版《OUTRUN 2》已经推出，然而本次游戏设定了地区码，令玩家不能用日版或行货主机来玩，所以行货版变成与日版同日推出。但不知为何，SEGA于较早之前突然宣布日版《OUTRUN 2》要延期至1月27日才能面市，足足比美版迟了两个月，所以喜欢该作品的玩家唯有继续等待了。此游戏对应XBOX LIVE，可供8人进行网上对战。

还要继续等待。

## PSP 美国 人气越野赛车游戏移植PSP

要算当今最受欢迎的越野赛车游戏，相信由CODEMASTERS开发的《COLIN MCRAE RALLY》必定能占到一个席位，该作品由于出色的映像及操作性而深受玩家欢迎，所以每年都会推出新作。而该系列的最新作《COLIN MCRAE RALLY 2005》也将会首次在手掌机上登场，对应平台就是预定在12月12日发售的PSP。由于PSP版的画面与家用机相比也不逊色多少，玩家还可以进行无线多人对战，所以令许多赛车游戏迷很期待。预定2005年内发售。

美国的人大气越野赛车作品。

画面表现不逊于家用版。

## NDS 日本 NDS各式周边倾巢而出

每逢有新手掌游戏机推出，其他厂商总会开发各式各样的周边来配合。首先KEMCO发表会于NDS发售的同一天（12月2日），推出能放置NDS主机的“SHELL PACK DS”保护箱。它共有两种颜色，分别是黑和蓝，中央有金属牌印有NDS商标。售价1260日元。

可放NDS主机的保护箱。

另外MORITOYS会推出“液晶GUARD DS + TOUCH SCREEN GUARD DS”，这是用来防止液晶画面被弄脏及因碰撞而刮花的液晶保护膜，定价840日元。同厂还会推出NDS袋“MOBILE PETIT DS POKEMON”，该袋分为蓝色和橙色两款，分别印有人气游戏中的代表角色。

还有另一款橙色的。

印有皮卡秋的NDS袋。

液晶屏幕保护膜。

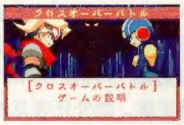
还有周边大厂HORI，也会推出相关产品，包括有“液晶FILTER DS”的屏幕保护膜（680日元）、“HEAD PHONE DS”的NDS专用耳机（980日元），以及主机袋“MULTI-PETIT DS”（1280日元），其中主机袋会有黑、蓝、银三种颜色可供选择。

NDS专用耳机。

屏幕保护膜一包内有两片。

包装设计比较醒目。

## GBA 日本 《续·我们的太阳》梦之对决实现


实现梦之对决!

由赞高对洛克人。

比赛击倒JETMAN的速度。

胜出的人可获得特别奖分。

通常游戏有什么具有话题性的内容，都喜欢在未发售之前发表，然而凡事总有例外，像KONAMI在GBA推出的《续·我们的太阳》，就在发售了一段颇长的时间后，才公布有个“CROSSOVER BATTLE”模式，而对象竟然是CAPCOM的“《洛克人EXE》系列”。只要玩家购买了《续·我们的太阳》和预定在12月9日推出的《洛克人EXE 5 蓝之队》，然后以无线转接器连接，便可进行不同游戏之间的联机对战。分别以洛克人和赞高去对付JETMAN，先击倒的人便是胜利者，胜方可得到“CROSSOVER POINT”，累积这些分数能够换取强力的超珍贵装备，实在相当有趣。

## NDS 世界 卖NDS主机一样有钱赚

NDS主机一样有利可图。

一直以来做电视游戏机硬件生意，厂商在售卖新主机的最初时期往往都是赔本的情况居多，原因是先要花费大量的金钱进行硬件开发研究，而刚成立的生产线，以及零件造价也都提高了生产成本。然而，较早之前日本任天堂的发言人就曾在《日经产业新闻》中透露，现在售卖NDS主机一样能获得利润，原因是所有的NDS均由中国生产，而液晶控制板面部分也在尽量压低成本。相反SCE社长久多良木健表示，即使由于PSP内部零件生产是利用SONY集团自己的设备，在使用最先进技术的情况下，于本年度内也很难寄望会有收益，厂商的目标是通过初期提升主机销量而为日后获利铺路。

## PSP 日本 日本车站有趣的展示

一边是NDS在日本五个都市中举行试玩会，一边是SCE以更亲近民众的方式，由11月15日起，于日本东京、大阪、名古屋等主要电车车站，展出设有成品版PSP的大型海报，即是在海报中央有一部真正的PSP，并且在播放《无论哪里都在一起》及《山脊赛车》的映像。由于以这种方式进行宣传实在是别开生面，而为了防止有人偷取PSP，因此在海报旁有多名警卫看守着，也不允许人们在近距离拍照，也会警告那些触摸包着主机的透明盒的人，就像是在看管艺术品一样。可以说是既大方却又小气的展示手段。

备有多位警卫看守。

相当出人意料的展示方式。

## PSP 美国 在PSP上感受空战乐趣

曾经与任天堂签约负责为GC开发专用作品的KUJU ENTERTAINMENT，目前发表正在为PSP制作空战游戏《PROJECT INTERCEPTOR（拦截机计划）》，游戏以主观视点来进行，画面表现异常真实。本作品对应WI-FI无线网络，可进行多人对战，不过发售日未定。

写实型空战游戏。

截止日期为11月25日

# TOP 15 游戏封神榜

### GBA NO.1 王国之心 记忆之链
SQUARE ENIX/RPG/11月11日发售/6279日元
NEW　最新 17万3828套　累计 17万3828套

### PS2 NO.2 真名法典
BANPRESTO/RPG/11月11日发售/7329日元
NEW　最新 11万5278套　累计 11万5278套

### GBA NO.3 塞尔达传说 不可思议的帽子
任天堂/A·RPG/11月4日发售/4800日元
前回 1　最新 3万428套　累计 12万3310套

| 排名 | 机种 | 游戏 | 资料 | 前回 | 新 | 累 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| NO.4 | XBOX | 光环 2 | Microsoft/FPS/11月11日发售/7140日元 | NEW | 29,235 | 29,235 |
| NO.5 | NGC | 马里奥网球 GC | 任天堂/SPG/10月28日发售/5800日元 | 3 | 25,568 | 220,767 |
| NO.6 | GBA | 转转瓦里奥制造 | 任天堂/ACT/10月14日发售/4800日元 | 9 | 20,553 | 235,956 |
| NO.7 | GBA | 口袋妖怪 翡翠 | 任天堂/RPG/9月16日发售/4800日元 | 6 | 18,470 | 1,101,298 |
| NO.8 | PS2 | 光明之泪 | SEGA/A·RPG/11月3日发售/7140日元 | 2 | 16,053 | 82,699 |
| NO.9 | PS2 | 牧场物语 | Marvelous Interactive/SLG/11月11日发售/7140日元 | NEW | 15,889 | 15,889 |
| NO.10 | PS2 | 皇牌空战 5 未颂之战 | NAMCO/STG/10月21日发售/7140日元 | NEW | 12,090 | 261,781 |
| NO.11 | PS2 | SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE Vol.21 喧哗上等! YANKEE番长 昭和99年传说 | D3 PUBLISHER/ACT/11月11日发售/2100日元 | NEW | 9,445 | 9,445 |
| NO.12 | PS2 | 看我的龙 | SCEJ/RPG/10月28日发售/6090日元 | 10 | 8,817 | 56,675 |
| NO.13 | PS2 | 多卡邦世界 | Asmik Ace Entertainment/RPG/11月3日发售/7140日元 | 8 | 8,481 | 29,950 |
| NO.14 | PS2 | 实战柏青哥必胜法 北斗之拳 | SAMMY/SLG/5月27日发售/3390日元（初回限定版6279日元） | 10 | 8,318 | 855,103 |
| NO.15 | PS2 | 妖精战士 | SCEJ/RPG/11月3日发售/7140日元 | 5 | 7,413 | 36,394 |

# 游戏时刻表

## PLAYSTATION 2

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □胜负师传说 哲也 DIGEST(ATHENA BEST COLLECTION VOL.3)(TAB) | ATHENA | 3150日元 |
| 2日 | □新人生游戏(ACT) | ATLUS | 7140日元 |
| 2日 | □魔界小金毛！！激斗！最强魔物们(ACT) | BANDAI | 6090日元 |
| 2日 | □奥特曼格斗进化3(ACT) | BANPRESTO | 7140日元 |
| 2日 | □CAPCOM FTGHTING Jam(FTG) | CAPCOM | 6980日元 |
| 2日 | □出租超人(ACT) | Disney/Pixar | 6090日元 |
| 2日 | □NBA LIVE 2005(SPG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |
| 2日 | □百变小樱 MAGIC卡 与小樱游玩！(ETC) | NHK SOFTWARE | 5040日元 |
| 2日 | □创造德比4 创造德比马吧！(SLG) | SEGA | 7140日元 |
| 2日 | □彩京 SHOOTING COLLECTION Vol.2 战国ACE & 战国BLADE(STG) | TAITO | 6090日元 |
| 2日 | □D→A：WHITE(AVG) | TONKIHOUSE | 7140日元 |
| 2日 | □D→A：WHITE 初回限定版(AVG) | TONKIHOUSE | 8190日元 |
| 2日 | □电车GO！旅情篇(TAITO BEST)(SLG) | TAITO | 3150日元 |
| 3日 | □GT赛车4(RAC) | SCE | 7665日元 |
| 9日 | □哥斯拉怪兽大乱斗 地球最终决战(ACT) | ATARI | 6090日元 |
| 9日 | □机动战士高达 高达vs.Z高达(ACT) 超人气 | BANDAI | 7140日元 |
| 9日 | □蒙面超人剑 BLADE(ACT) | BANDAI | 6090日元 |
| 9日 | □SIMPLE 2000 SERIES Vol.68 THE 逃走HIGHWAY 名古屋－东京(ACT) | D3 PUBLISHER | 2100日元 |
| 9日 | □SSX3(EA BEST HITS)(SPG) | ELECTRONIC ARTS | 3129日元 |
| 9日 | □自由战士(EA BEST HITS)(FTG) | ELECTRONIC ARTS | 3129日元 |
| 9日 | □Kanon (Best版)(AVG) | INTERCHANNEL | 3045日元 |
| 9日 | □水色 (Best版)(AVG) | INTERCHANNEL | 3045日元 |
| 9日 | □胜利十一人 欧洲足球战略版(SLG) | KONAMI | 价格未定 |
| 9日 | □网球王子 RUSH AND DREAM(SPG) | KONAMI | 7140日元 |
| 9日 | □网球王子 Love of Prince Bitter KONAMI殿堂COLLECTION(SPG) | KONAMI | 价格未定 |
| 9日 | □网球王子 Love of Prince Sweet KONAMI殿堂COLLECTION(SPG) | KONAMI | 价格未定 |
| 9日 | □网球王子 Kiss of Prince Flame KONAMI殿堂COLLECTION(SPG) | KONAMI | 价格未定 |
| 9日 | □网球王子 Kiss of Prince Lce KONAMI殿堂COLLECTION(SPG) | KONAMI | 价格未定 |
| 9日 | □双恋(AVG) | MEDIA WORK | 7140日元 |
| 9日 | □双恋 初回限定版(AVG) | MEDIA WORK | 10290日元 |
| 9日 | □太鼓之达人 五代目(暂称)(ETC) | NAMCO | 4725日元 |
| 9日 | □太鼓之达人 五代目(太鼓同绑版)(暂称)(ETC) | NAMCO | 7329日元 |
| 9日 | □胜利之翼零 (STG) | SAMMY | 5040日元 |
| 9日 | □索尼克合集 加强版(ACT) | SEGA | 5040日元 |
| 9日 | □古惑狼5 古惑狼与哥迪斯的野心！？(ACT) | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | 价格未定 |
| 9日 | □大都技研公式 PACHISURO SIMULATOR 吉宗(ETC) | 大都技研 | 4410日元 |
| 15日 | □信长之野望 Online 飞龙之章 (RPG) | KOEI | 7140日元 |
| 15日 | □信长之野望 Online 飞龙之章 Upgrade Ticket(Online专卖)(RPG) | KOEI | 2940日元 |
| 16日 | □LENGENDS 激斗！SAGA BATTLE(ACT) | BANDAI | 7140日元 |
| 16日 | □红侠乔伊2 黑菲林之谜 (ACT) Hit | CAPCOM | 6980日元 |
| 16日 | □RPG工具(ETC) | ENTERBRAIN | 7140日元 |
| 16日 | □中华雀士 天和牌少女(TAB) | GENEX | 7140日元 |
| 16日 | □中华雀士 天和牌少女 COLLECTORS EDITION(TAB) | GENEX | 9240日元 |
| 16日 | □波波波波 波－波波 集合！！体感波－波波 (ACT) | HUSDON | 4725日元 |
| 16日 | □波波波波 波－波波 集合！！体感波－波波 连EyeToy镜头版(ACT) | HUSDON | 7329日元 |
| 16日 | □KOEI定番系列 真 三国无双(ACT) | KOEI | 1764日元 |
| 16日 | □KOEI定番系列 WIN BACK(SPG) | KOEI | 1575日元 |
| 16日 | □潜龙谍影3：食蛇者(ACT) 超人气 | KONAMI | 7329日元 |
| 16日 | □潜龙谍影3：食蛇者 PREMIUM PACKAGE(ACT) | KONAMI | 13440日元 |
| 16日 | □实况POWERFUL PRO棒球11 超决定版(SPG) | KONAMI | 7329日元 |
| 16日 | □川钓 WONDER JOURNEY(SPG) | MARVELOUS INTERACTIVE | 7140日元 |
| 16日 | □重生传说(RPG) | NAMCO | 7140日元 |
| 16日 | □麻雀三国志(TAB) | KOEI | 2940日元 |
| 22日 | □鬼武者 SPECIAL BOX "密书完结"(AVG) | CAPCOM | 7665日元 |
| 22日 | □幕末恋华 新撰组(ACT) | D3 PUBLISHER | 5040日元 |
| 22日 | □极品飞车 地下狂飙2(RAC) | ELECTRONIC ARTS | 价格未定 |
| 22日 | □魔戒 中土第三世纪(RPG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |
| 22日 | □第一神拳 ALL STARS(SPG) | ESP | 3990日元 |
| 22日 | □IZUMO COMPLETE(SLG) | GN SOFTWARE | 7140日元 |
| 22日 | □BALDUR GATE DARK ASSET II(RPG) | INTER PLAY | 7140日元 |
| 22日 | □在遥远的时空中3(RPG) | KOEI | 7140日元 |
| 22日 | □在遥远的时空中3 PREMIUM BOX(RPG) | KOEI | 9240日元 |
| 22日 | □在遥远的时空中2 & 3 PREMIUM BOX(RPG) | KOEI | 10290日元 |
| 22日 | □决战III(SLG) 超人气 | KOEI | 7140日元 |
| 22日 | □决战III TRESURE BOX(SLG) | KOEI | 12390日元 |
| 22日 | □夏色 星屑的记忆(AVG) | PRINESS SOFT | 7140日元 |
| 22日 | □夏色 星屑的记忆 初回限定版(AVG) | PRINESS SOFT | 8190日元 |
| 22日 | □死亡打字机 丧尸恐慌(ETC) | SEGA | 5040日元 |
| 22日 | □死亡打字机 丧尸恐慌 连键盘版(ETC) | SEGA | 6090日元 |
| 22日 | □拳皇94 RE-BOUT(FTG) | SNK PLAYMORE | 7140日元 |
| 22日 | □拳皇94 RE-BOUT(SPECIAL版)(FTG) | SNK PLAYMORE | 8190日元 |
| 22日 | □勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街特别版(TAB) | SQUARE ENIX | 7140日元 |
| 22日 | □怪盗ABRICOT 完全版(AVG) | TAKUYO | 7140日元 |
| 22日 | □怪盗ABRICOT 完全版(限定版)(AVG) | TAKUYO | 8190日元 |
| 22日 | □Cherry borssom(AVG) | TAKUYO | 7140日元 |
| 28日 | □GT赛车4(RAC) 超人气 | SCE | 7665日元 |
| 28日 | □NIKE/GRAN TURISMO Limited Edition(RAC) | SCE | 33600日元 |
| 未定 | □To Heart 2(AVG) | AQAPLUS | 7140日元 |
| 未定 | □To Heart 2 初回限定版(AVG) | AQAPLUS | 8379日元 |
| 未定 | □To Heart 2 限定DX PACK(AVG) | AQAPLUS | 10479日元 |
| 未定 | □ANGELS FEATHER －黑之残影－(AVG) | GN SOFTWARE | 价格未定 |
| 未定 | □ANGELS FEATHER －黑之残影－(初回限定版)(AVG) | GN SOFTWARE | 价格未定 |
| 未定 | □川钓 WONDER JOURNEY(SPG) | MARVELOUS INTERACTIVE | 7140日元 |
| 未定 | □SuperLite 2000 以TABLE为目标！CHAMPIONSHIP！！(TAB) | SUCCESS | 2100日元 |

### 2004年内

| | | | |
|---|---|---|---|
| 冬季 | □家族计划 心之绊 (AVG) | INTERCHANNEL | 7140日元 |
| 冬季 | □120日元之春(AVG) | INTERCHANNEL | 3045日元 |

### 2005年1月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6日 | □数码怪兽世界 X(ACT) | BANDAI | 价格未定 |
| 13日 | □THE IRV'S/SIMS IN THE CITY(暂称)(SLG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |
| 13日 | □花 太阳和雨 Best Collection(AVG) | MARVELOUS INTERACTIVE | 价格未定 |
| 20日 | □怪物猎人G(ACT) | CAPCOM | 4990日元 |
| 20日 | □信长之野望 天下创世 with POWER UP KIT(SLG) | KOEI | 价格未定 |
| 20日 | □魔法老师！老师是魔法使！优等生版(AVG) | KONAMI | 6090日元 |
| 20日 | □魔法老师！老师是魔法使！特待生版(AVG) | KONAMI | 7190日元 |
| 27日 | □数码恶魔传说 AVATAR TUNER 2 (RPG) | ATLUS | 7329日元 |
| 27日 | □宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的反击(SLG) | BANDAI | 7140日元 |
| 27日 | □A.C.E 异世纪传说(ACT) | BANPRESTO | 7329日元 |
| 27日 | □创业物语(RPG) | SQUARE ENIX | 8190日元 |
| 27日 | □女孩万岁(AVG) | 角川书店 | 7140日元 |
| 27日 | □女孩万岁(DX PACK)(AVG) | 角川书店 | 9240日元 |

### 2005年2月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3日 | □激爆职业摔角6(SPG) | YUKES | 7140日元 |
| 17日 | □D1 GRAND PRIX(ACT) | YUKES | 7140日元 |
| 24日 | □银河天使 ETERNAL LOVERS(AVG) | BROCCOLI | 7140日元 |
| 24日 | □银河天使 ETERNAL LOVERS 特别限定版(AVG) | BROCCOLI | 9240日元 |
| 24日 | □银河天使 3部同捆 ETERNAL PAKEAGE(AVG) | BROCCOLI | 14490日元 |

### 2005年3月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 未定 | □在这个晴朗的天空下(SPG) | STARFISH | 7140日元 |
| 未定 | □在这个晴朗的天空下(限定版)(SPG) | STARFISH | 8190日元 |
| 24日 | □大战略VII EXCEED(SLG) | SYSTEMSOFT ALPHA | 7140日元 |

### 2005年内

| | | | |
|---|---|---|---|
| 春季 | □SuperLie 2000 SPORT 目标！是SUPER BOWER(SPG) | SUCCESS | 2100日元 |
| 未定 | □I/O(ACT) | GN SOFTWARE | 价格未定 |
| 未定 | □高速机动队 WORLD SUPER POLICE (ACT) | JALECO | 价格未定 |
| 未定 | □ZOID INFINITY(ACT) | TOMMY | 价格未定 |
| 春季 | □铁拳5(FTG) 超人气 | NAMCO | 价格未定 |

### 发售日未定

| | | | |
|---|---|---|---|
| | □我们的家族(ETC) | SCE | 价格未定 |

## XBOX

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □CAPCOM FTGHTING Jam(FTG) | CAPCOM | 价格未定 |
| 2日 | □出租超人(ACT) | Disney/Pixar | 6090日元 |
| 9日 | □索尼克合集 加强版(ACT) | SEGA | 5040日元 |
| 16日 | □罪恶装备 钧(FTG) | SAMMY | 5040日元 |
| 16日 | □史莱克2(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT) | MICROSOFT | 5040日元 |
| 16日 | □SWAT：GLOBAL STRIKE TEAM(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT) | MICROSOFT | 5040日元 |
| 16日 | □武装雄狮 同盟打击(STG) | TECMO | 7140日元 |
| 22日 | □金属之狼 混沌(ACT) | FROM SOFTWARE | 7140日元 |

### 2005年1月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6日 | □数码怪兽世界 X(ACT) | BANDAI | 价格未定 |
| 20日 | □MECHASSAULT 2：LONE WOLF(ACT) | MICROSOFT | 价格未定 |
| 27日 | □X-Men传说(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT) | MICROSOFT | 5040日元 |
| 27日 | □洛基传说(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT) | MICROSOFT | 5040日元 |
| 27日 | □ULTRA PUZZLE BOBBLE(PUZ) | TAITO | 5040日元 |

## NINTENDO GAME CUBE

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □出租超人(ACT) | Disney/Pixar | 6090日元 |
| 9日 | □机动战士高达 vs.Z高达(ACT) 超人气 | BANDAI | 7140日元 |
| 16日 | □超级机器人大战GC(SLG) Hit | BANPRESTO | 8190日元 |
| 16日 | □红侠乔伊2 黑菲林之谜(ACT) Hit | CAPCOM | 6980日元 |
| 16日 | □实况力量职业棒球11 超决定版(SPG) | KONAMI | 7329日元 |
| 16日 | □大金刚丛林节拍(ACT) | 任天堂 | 5800日元 |
| 16日 | □大金刚丛林节拍连专用控制器(ACT) | 任天堂 | 6800日元 |
| 22日 | □极品飞车 地下狂飙2(RAC) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |
| 22日 | □魔戒 中土第三世纪(RPG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |

### 2005年1月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6日 | □数码怪兽世界X(ACT) | BANDAI | 价格未定 |
| 13日 | □THE IRV'S/SIMS IN THE CITY(SLG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |
| 未定 | □007 GOLDEN EYES ROGUE AGENT(暂称)(STG) | ELECTRONIC ARTS | 7140日元 |

## GAME BOY ADVANCE

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □KISS X KISS 星铃学园(AVG) | BANDAI | 5040日元 |
| 2日 | □出租超人(ACT) | Disney/Pixar | 5040日元 |
| 2日 | □SYLVANIAN FAMILIES 成为时装设计师！(AVG) | EPOCH社 | 5040日元 |
| 2日 | □THE IRV'S/SIMS IN THE CITY(SLG) | ELECTRONIC ARTS | 5040日元 |
| 2日 | □洛克人 EXE 5 TEAM OF BLUES(SLG) | CAPCOM | 4990日元 |
| 2日 | □CINNAMON 梦之大冒险(ACT) | IMMAGINEER | 5040日元 |
| 2日 | □POWER PRO小子 POCKET 7(SPG) | KONAMI | 5229日元 |
| 9日 | □二人的PRECURE 不可能！梦之国是大迷宫(ACT) | BANDAI | 5040日元 |
| 9日 | □阴阳大战记 零式(ACT) | BANDAI | 5040日元 |
| 9日 | □CROQUETTE！Great 时空冒险者(ETC) | KONAMI | 5040日元 |
| 9日 | □PUKUPUKU天然一番 Welcome to ILLUSION LAND (ETC) | MARVELOUS INTERACTIVE | 5040日元 |
| 9日 | □KERORO军曹 对决！KERORO CART！！(RAC) | SUNRISE INTERACTIVE | 5040日元 |
| 9日 | □HELLO IDOL DEBUT KIDS IDOL DEBUT (ETC) | TDK CORE | 5040日元 |
| 9日 | □古惑狼 ADVANCE 兴奋朋友大作战(ACT) | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | 5040日元 |
| 9日 | □小龙斯派罗 ADVANCE 兴奋朋友大作战(ACT) | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | 5040日元 |
| 9日 | □古惑狼&小龙斯派罗 CHRISTMAS SPECIAL PACKAGE(ACT) | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | 8379日元 |
| 9日 | □耀奇的万有引力(暂称)(ETC) | 任天堂 | 5040日元 |
| 10日 | □TWIN SERIES VOL.3 昆虫MONSTER/SWEECHY LABYRINTH(ETC) | CULTURE BRAIN | 5040日元 |
| 10日 | □TWIN SERIES VOL.4 哈姆MONSTER/FANTASY PUZZLE/仓鼠物语魔法迷宫1+2(ETC) | CULTURE BRAIN | 4599日元 |
| 10日 | □TWIN SERIES VOL.5 小狗名探侦EX/魔法之国蛋糕屋物语(ETC) | CULTURE BRAIN | 4599日元 |
| 10日 | □TWIN SERIES VOL.6 猫狗偶像学园/与小狗一起SPECIAL(ETC) | CULTURE BRAIN | 4599日元 |
| 16日 | □召唤王3(TAB) | ATLUS | 5040日元 |
| 16日 | □真型徽章战士(甲虫)(ACT) | IMMAGINEER | 5040日元 |
| 16日 | □真型徽章战士(独角仙)(ACT) | IMMAGINEER | 5040日元 |
| 16日 | □绝体绝命老爷子3 没有尽头 A魔物语(ETC) | KIDS STATION | 4980日元 |
| 16日 | □任性妖精－谜之键与真实之门－(ACT) | KONAMI | 4725日元 |
| 16日 | □LITTLE PATISSIER 蛋糕之城(ETC) | MTO | 5040日元 |
| 16日 | □小狗MIX(ETC) | TDK CORE | 5040日元 |
| 16日 | □机械索斯兽 未来记(ACT) | TOMY | 5040日元 |
| 17日 | □可爱宠物 游戏合集2(ETC) | CULTURE BRAIN | 3654日元 |
| 17日 | □双重方块 (1)更衣小狗EX (2)RAINBOW MAGIC 2(ETC) | CULTURE BRAIN | 3549日元 |
| 22日 | □魔界小金毛！！叫吧！友情电击2(ACT) | BANPRESTO | 5040日元 |
| 22日 | □魔戒 中土第三世纪(RPG) | ELECTRONIC ARTS | 价格未定 |
| 23日 | □幻星神战队！地球之战士们(暂称)(ACT) | KONAMI | 5040日元 |
| 30日 | □游戏王 世界卡牌决斗2 (TAB) | KONAMI | 5040日元 |
| 未定 | □Get Ride！闪光英雄出击！战斗PARTY(ACT) | KONAMI | 5040日元 |

### 2005年1月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □世界传说 换装迷宫3(RPG) | NAMCO | 4800日元 |
| 14日 | □大众软件 欢乐驾驶(RAC) | SUCCESS | 3129日元 |

### 2005年2月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24日 | □洛克人 EXE 5(SLG) | CAPCOM | 4990日元 |
| 27日 | □加油！DODGE FTGHTERS(ACT) | BANDAI | 5040日元 |
| 27日 | □加油！DORAGE FTGHTERS(暂称)(SPG) | BANDAI | 5040日元 |

### 发售日未定

| | | | |
|---|---|---|---|
| | □杰作选！伍佑卫门杰作选！雪公主与玛基尼斯(暂称)(TAB) | KONAMI | 3990日元 |

## PLAYSTATION PORTABLE

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12日 | □山脊赛车(RAC) | NAMCO | 5040日元 |
| 12日 | □恶魔战士 THE CHOAS TOWER(FTG) | CAPCOM | 5040日元 |
| 12日 | □装甲核心 方程式前线(暂称)(SLG) | FRONT SOFTWARE | 5040日元 |
| 12日 | □炼狱 The Tower of Purgatory(暂称)(ACT) | HUSDON | 5040日元 |
| 12日 | □麻雀大会(暂称)(TAB) | KOEI | 4410日元 |
| 12日 | □麻雀格斗俱乐部(TAB) | KONAMI | 5040日元 |
| 12日 | □大众高尔夫 PORTABLE(SPG) | SCE | 5040日元 |
| 16日 | □真·三国无双(ACT) | KOEI | 5544日元 |
| 16日 | □英雄传说 白色魔女(RPG) | BANDAI | 5040日元 |
| 16日 | □潜龙谍影 ACID(ACT) | KONAMI | 5040日元 |
| 16日 | □文字PUZZLE 文字大辞典(PUZ) | NAMCO | 4725日元 |
| 16日 | □到哪里都在一起(ETC) | SCE | 5040日元 |
| 22日 | □A.I. 围棋(TAB) | MARVELOUS INTERACTIVE | 3990日元 |
| 22日 | □A.I. 将棋(TAB) | MARVELOUS INTERACTIVE | 3990日元 |
| 22日 | □A.I. 麻雀(TAB) | MARVELOUS INTERACTIVE | 3990日元 |
| 30日 | □哔波猴游戏大全集(ACT) | SCE | 5040日元 |

### 2005年内

| | | | |
|---|---|---|---|
| 春季 | □机动战士高达 for PSP(暂称)(ACT) | BANDAI | 价格未定 |

## NINTENDO DS

### 12月

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2日 | □头脑汗 GAME SERIES！Vol.1 COOL104 JOKER&SETLINE(ETC) | ARUZE | 4800日元 |
| 2日 | □THE URBZ SIMS IN THE CITY(SLG) | ELECTRONIC ARTS | 5040日元 |
| 2日 | □麻雀大会(TAB) | KOEI | 3780日元 |
| 2日 | □钻子先生 钻魂(ACT) | NAMCO | 5040日元 |
| 2日 | □动物管理员(ACT) | SUCCESS | 3990日元 |
| 2日 | □直感一笔(ETC) | 任天堂 | 3800日元 |
| 2日 | □大合奏！BAND BROS.(ETC) | 任天堂 | 4800日元 |
| 2日 | □口袋妖怪 DASH(ACT) | 任天堂 | 4800日元 |
| 7日 | □山脊赛车 DS(RAC) | NAMCO | 39.99美元 |
| 14日 | □雷曼 DS(ACT) | UBISOFT | 39.99美元 |
| 24日 | □噗呦噗呦(PUZ) | SEGA | 5040日元 |
| 30日 | □网球王子2005 CRYSTAL DRIVE(SPG) | KONAMI | 价格未定 |

### 2004年内

| | | | |
|---|---|---|---|
| 冬季 | □Another(AVG) | 任天堂 | 价格未定 |
| 冬季 | □BALLOON TRIP(暂称)(ACT) | 任天堂 | 价格未定 |
| 春季 | □SUPER PRINCESS PEACH(ACT) | 任天堂 | 价格未定 |
| 春季 | □触摸！卡比 魔法画笔(ACT) | 任天堂 | 价格未定 |

# 新作主打
EVERYTHING ABOUT NEW GAMES

在本期，我们将会对守护“重生”世界的圣兽以及风格迥异、各具特色的7个都市做集中介绍。让玩家利用发售前最后一段时间对卡里基亚王国有一个整体的了解。

# Tales of Rebirth®
テイルズ オブ リバース ©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD. ※图为开发中画面

| PS2 DVD-ROM | NAMCO | 12月16日发售预定 | RPG |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量81KB | 7140日元 |

# 支撑卡里基亚王国

在“重生”的世界里，世间万物全都是由水、火、地、风、光和暗这六种被称为归属因子的元素所组成。而分别掌管这六种基础元素的便是圣兽。如果是在平和的时代，这些圣兽只是在各自掌管的元素世界中静静地守护着世界，从来不会在世人面前出现。然而自从先王去世后，世界发生了巨大的异变，守护世界的圣兽也开始依次出现在韦尔克一行人的面前，指引前进的方向。之前曾经介绍过水之圣兽昂龙，现在其余5个圣兽的资料也都判明。到底在游戏中它们将起到什么作用呢？

## 在某个地方默默守护着这个世界

▲虽然圣兽的存在毋庸质疑，但所在的具体位置却无人知晓。要想遇到它们只有在冒险中自己寻觅了。

### 伊霍 Eephon

身体呈半人半兽形态、自傲的圣兽，掌管暗属性，在永恒的黑暗中守护着世界。拥有强大的力量，如同猎人一样专门讨伐那些对世界造成危害的人。

## 角色的能力总结以及各种表情大公开！

目前，已经有部分角色的详细能力数值公布，玩家在战斗前要根据个人的特长安排战场位置，这样才能发挥他们真正的实力。另外所有人物的表情也已经公开，可以看出本作将更加注重对角色性格的描绘。

▲不同的角色所擅长的技能也不相同。合理部署角色站位，扬长避短将是取得战斗胜利的关键。

◀根据角色的特长制定战术，最有效地发动进攻！

### 韦尔克·隆保格

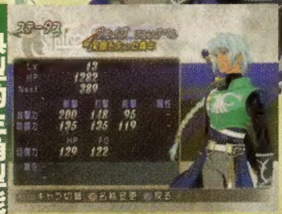
CV：桧山修之

年龄：18岁　种族：胡玛族
身高：183cm　体重：71kg

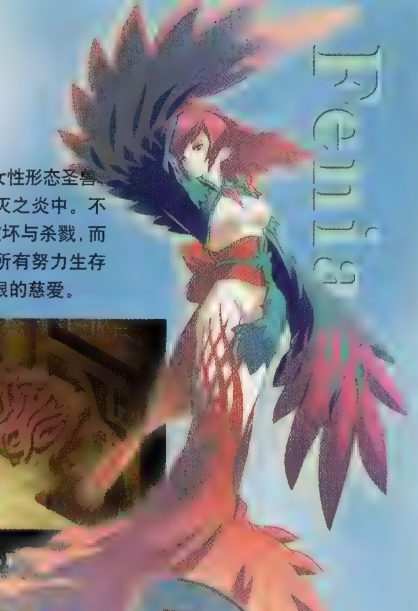
擅长使用大剑，经常冲在最前线，对敌人发动近距离强力攻击。

“真正的强大并不是通过魔法或武器得到的！”

**典型的主角型能力**



▲无论是攻击、防御还是回复，在角色中都属于中上等，是偏向物理攻击的平均型。



## 齐奥利奴 Gilvone

以麒麟姿态出现的圣兽，掌管光属性。同时拥有超然脱俗、对一切都漠不关心以及对任何事情都放不下的两种极端矛盾的性格。一方面对于世界现况感到愤慨，一方面又不能置身事外。

## 菲妮娅 Fenia

拥有一对美丽红翼的女性形态圣兽，掌管火属性，经常立于不灭之炎中。不过，她的火炎并不是用来破坏与杀戮，而是生命力的象徵，愿意对所有努力生存在这个世界的生命倾注无限的慈爱。

# 掌管6种属性的圣兽们

## 温迪卡 Wontiga

有着白虎一样的身躯、头上带着面具的圣兽，掌管风属性。与外表截然相反，是完全的理性派。在6圣兽中，拥有出类拔萃的知理，但同时怀疑心很重，并且有时会作出残酷的决定。

## 兰德格里兹 Randgriz

外表好像贤者一样的圣兽，掌管地属性。如同它的外表，兰德格里兹在6圣兽中担任长老的角色，长年守护世界见证历史，是所有记忆最终的归属点。

Randgriz

## 克莱雅·班纳特

CV：安田未央

年龄：[illegible] 种族：[illegible]
身高：163cm 体重：45kg

克莱雅虽然是本作的女主角，但不会参加战斗。可以看到表情非常丰富，对于剧情发展她将起到重要的作用。

## 马奥

CV：渡边明乃

年龄：11岁 种族：[illegible]
身高：153cm 体重：38kg

使用的武器为拐，但他最大的特点还是多彩的术攻击。尤其还拥有高连击的术攻击，是达成高连击数的理想同伴。

◀术的成长率相当高，并且有一定的打击力。

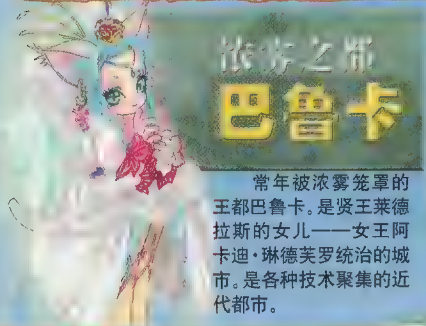
# 作为冒险的舞台，7个城市的介绍

韦尔克、马奥、尤真3人为了调查发生在卡里基亚王国从未出现过的异变而展开了旅程。随着冒险的继续，沿途不仅遇到了安妮和德托雷等同伴，一切谜题的答案也在渐渐浮出水面。在整个世界冒险的一行人将会看到风格不同，景色各异的城市、村庄。而不同地域的城市不仅建筑形式，就连居民的风俗习惯、秉性脾气都不相同。下面就先为大家介绍旅途中最先遇到的7个城市。

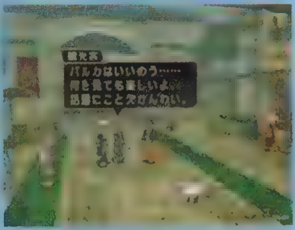
如同小岛般坐落在海上的城市——森尼镇。充足的日光与蔚蓝的海水使这个港口城市更接近于旅游地。拥有很多近代特征的建筑物，由于临海的缘故海产品十分丰富。

## 蒙受大海恩泽的城市

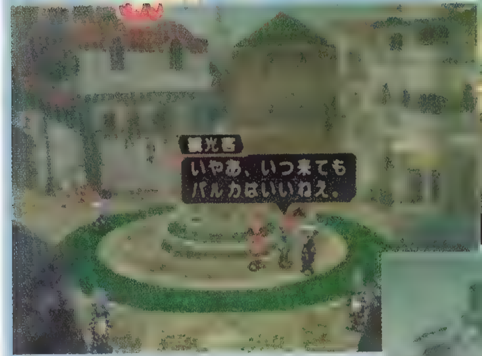
城市中布满了大小水路，交通工具基本都为小艇。每天都有固定船只开往首都巴鲁卡。

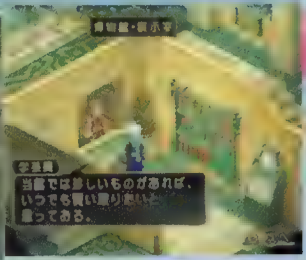


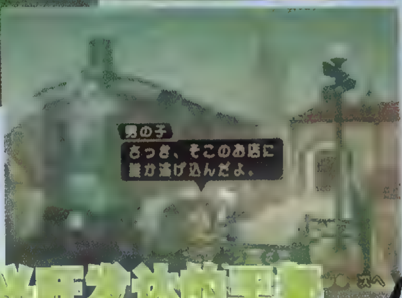

常年被浓雾笼罩的王都巴鲁卡。是贤王莱德拉斯的女儿——女王阿卡迪·琳德芙罗统治的城市。是各种技术聚集的近代都市。




▲聚集在广场前的游客，口中不住称赞巴鲁卡。



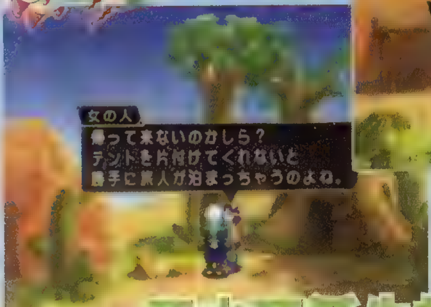




巴鲁卡的兴旺与发达是其他城市所无法企及的。不仅有博物馆等设施，连蒸汽机车类的交通工具也被广泛使用。

## 被浓雾笼罩，兴旺发达的王都

在长年乾燥的砂漠地带，清澈的泉水令人意外地涌出。之后人们开始在附近定居，最终以水源为中心发展成具有小规模的村落。由于位置原因逐渐成为穿越沙漠的旅人必到的休憩场所，但当地人对此却有些不满。




这里的建筑大多都是石屋或帐篷。习惯了宁静生活的当地人对于越来越多出现的外来者感到不适应。

## 因水而诞生的村落

### 尤真·加拉杜

CV：石冢运升

年龄：40岁　种族：格兹玛族

身高：193cm　体重：108kg

擅长使用的武器为大枪。在同伴中拥有最高的攻击力，在战场的最前线如同一堵黑色的高墙。与此相对，术攻击方面就……

"我坚信，总有一天所有人都能跨越种族的障碍。"

最强的前锋

◀所有同伴中拥有最高的斩击力，再加上高HP，绝对是战斗中的主力前锋。

### 安妮·帕尔斯

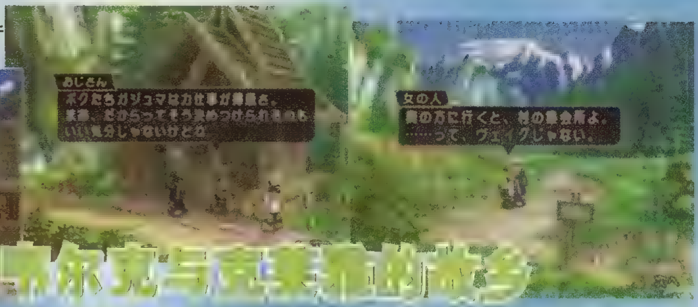
CV：矢岛晶子

年龄：15岁　种族：胡玛族

身高：155cm　体重：40kg

虽然安妮擅长术的使用，但她在战斗中的真正价值在于为我方回复体力以及提供各种辅助术的支援。但这些都要靠前线同伴的掩护下才能确实实现。

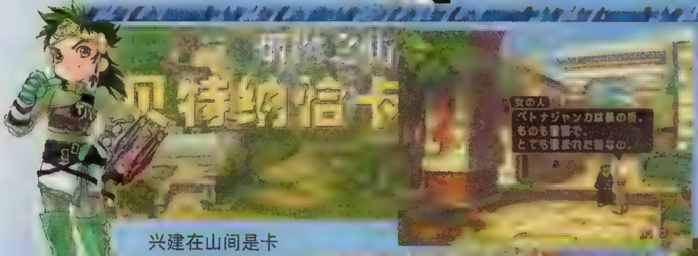
▼这里植物繁茂，而房屋也都采用木制。由于这里经常会下雪，因此屋脊的角度很大。



◀与牧场上的人谈话，从对话上看好像认识韦尔克

位于卡里基亚王国北方、韦尔克与克莱雅的故乡，故事最初开始的地方。周围被群山包围，是个绿意盎然的宁静山村。

## 韦尔克与克莱雅的故乡



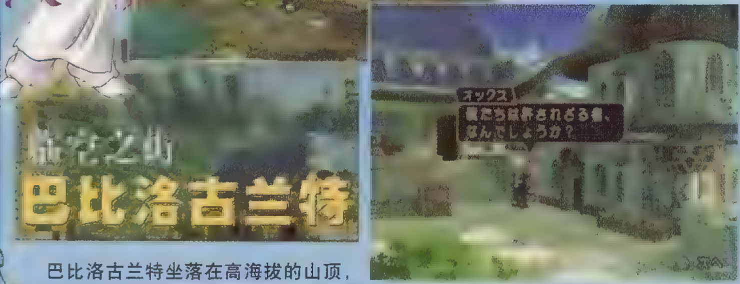

◀之所以被称为烟囱之街，是因为这里拥有大量工厂，烟囱林立。

兴建在山间是卡里基亚王国数一数二的工业城市，也是物资丰富的大都市。这里的居民每天都在精神百倍地工作，而队伍中最有活力的同伴迪多里故乡就是贝特纳恰卡。

## 精力充沛的城市

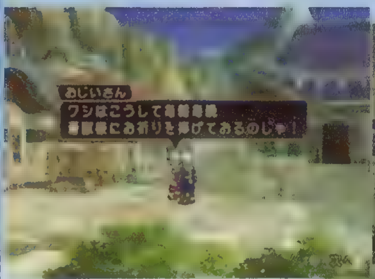
## 青空下的城市

◀屋顶的设计相当独特。城市中遍布着灌木，从图中可以看出这里水源丰富。



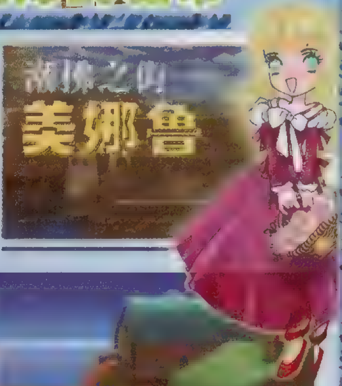

▲巴比洛古兰特拥有一种独特的气氛，应该看不到什么繁闹的场面。

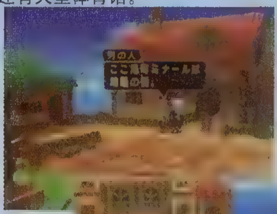
巴比洛古兰特坐落在高海拔的山顶，是最接近白云蓝天的城市。这里的房屋建造考究，装饰精细，而如同教会一样的建筑物更给人庄严与严肃的感觉。



这里的居民每天都会向苍兽祈祷。认为是苍兽为他们带来幸福与安定。

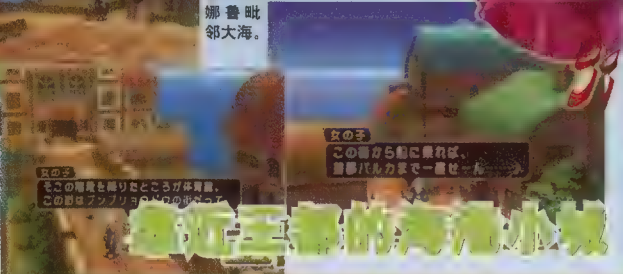
同样是临海港口的美娜露，与水上都市森尼镇相比更为古旧。相对于商业，这里的教育气息非常重，居民十分热心于对知识的探求。城中不仅有教育机关，还有大型体育馆。



◀之所以被称为潮拂之街，是因为美娜鲁毗邻大海。

▶在美娜鲁流行一种名为“体操”的运动，到底是什么样的呢？



## 靠近王都的海港小城

### 德托雷·克洛

身高：178cm　体重：69kg

擅长格斗技的德托雷拥有优秀的速度。他的机动性在对杂兵战时体现得十分明显。

### 希莲达·兰波玲

身高：168cm　体重：48kg

使用塔罗牌为武器的希莲达擅长远距离的术攻击。作为重要的战斗力需要好好保护。

### 阿卡迪·琳德芙罗

身高：185cm　体重：43kg

阿卡迪是卡里基亚王国的女王，因此也不会亲自参加战斗。然而正是她的存在，对韦尔克等人的旅行起到了很重要的影响。

口出狂言的这位大佬就是日本——Software新作S·RPG《灵武王国》的主人公了！

PHANTOM KINGDOM
ファントム・キングダム

| PS2 DVD-ROM | | | |
|---|---|---|---|
| | 日本一Software | 预定2005年发售 | S·RPG |
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量未定 | 价格未定 |

## STORY 故事

与人气S·RPG《魔界战记》、《灵武战记》师出同门的新作《灵武王国》。咋看下很严肃，事实上却是继承了日本——Software一贯标准和氛围的游戏。首先我们来介绍一下此作的世界观吧！因为不是什么深奥的东西所以哪怕是初心者也没有问题的，Let' s go!

# 《GAMEWIND》在我的统治下！

不好啦不好啦！"新作主打"栏目被从魔界跑来的大魔王杰塔占领啦！而且占了整整4页耶！虽然他只是日本一Software2005年发售预定的最新作《灵武王国》的游戏主人公，但是好歹人家也是一位魔界之王啊，一旦惹毛了他可不是好玩的哟……怕怕。还是先遂其所愿，让他好好露个脸吧。汗！

以绝大的武力和魔力支配魔界的王者。在魔界消亡的前一刻，跟支配整个魔界的《全知全能之书》和为一体。

### 魔界即将崩坏?

▶游戏中的魔界被划为几块分而治之。因为预言者芙拉姆预言道："魔王杰塔统治的一部分魔界将会遭到毁灭"，所以杰塔踏上了拯救魔界之路。

### 《全知全能之书》

▼终于来到了藏有《全知全能之书》的场所。但是，一名未知的魔神出现，并叫嚣道要消灭杰塔。经过激烈的战斗，杰塔凭借"魔王之力"打败了嚣张的魔神。居然在游戏的序盘就有如此非同寻常的激烈战斗，真是出乎人的意料。

### 愤怒的魔王

▶历经千辛万苦，终于入手了《全知全能之书》。但是，书上却写到，无知愚蠢的魔王将会带来魔界的毁灭。杰塔立刻火冒三丈将《全知全能之书》付之一炬。可是，不但没有把书烧掉，还让自己陷入了火海中。在这千钧一发的时刻，杰塔迫不得已跟书合为一体。

# 预言者芙拉姆

异界魔王的一员，拥有预知未来的力量，也因此得到其他魔王的敬重。虽然看起来很可爱，但是性格却古怪无常。预言杰塔之魔界崩坏的是她，说要帮助杰塔重建魔界也是她的说。

## 预言者芙拉姆，再次登场！

魔王杰塔变成了书的形状，在缥缈的虚无空间游荡着，预言者芙拉姆来看望它，却被其冷冷拒绝？

▲预言者芙拉姆，[illegible]

◀虽然预言了魔界的崩坏，但是芙拉姆此刻却对魔王[illegible]

# 邪神瓦鲁瓦加

超大型BOSS。虽然由3位魔王合体而成，但是相互间关系恶劣，形成3重人格。

**米琪（上部魔王）**

理应是决定意志的上部魔王，但是生性软弱，完全被另两个魔王看轻。

**奥尔菲拉（中部堕天使）**

傲慢自大的女堕天使，老是想方设法引诱米琪做坏事。

**多来霞（下部龙族）**

以破坏和杀戮为乐趣的恶龙，常常对优柔寡断的米琪发脾气。

## 向着新的魔界进发

如果在《全知全能之书》上面记下理想中魔界的形象，就能创造一个新的魔界出来。芙拉姆等人表面上允诺帮助杰塔，暗中却打着小算盘。他们帮助杰塔创造的新魔界处处暗藏着杀机。为了统治新的魔界，为了取回自己的身体，魔王杰塔向新的魔界发起了挑战！

▲新的魔界处处暗藏杀机，杰塔为了实现自己的野望展开了战斗。

# CHARACTERS
## 通用角色

通用角色意即作为魔王杰塔部下进行战斗的各个兵种。他们中既有游戏开局就可以加入的角色，也有随着进程逐渐揭开面纱的人物。这次会有和《魔界战记》、《灵武战记》不一样的角色乱入？

### 战士（男）

在魔界有很多天赋异禀的男战士。跟一般设定不同的是他们的装备很轻便，这样一来可以增加速早，二来他们的肉体本身可以通过硬化来御敌，所以没有必要装备重装甲。性格好战孤僻，但是对于旗鼓相当的对手惺惺相惜。

### 魔导师（男）

经过长年修行的熟练魔法使。有着卓越的精神力。年青的魔导师为了提高集中力往往身穿传统的衣装。只有到修行圆满才能以真面目示人。

### 魔导师（女）

从少女到成人，女魔导师的魔力大大加强。女性的场合和男性不同，几乎不进行修炼。顺带说一下，那个头上的蝴蝶结其实是从大气里吸收魔力的天线装置。

### 战士（女）

有着成为战士的女性数量相对较少，所以对有天分的女孩进行师徒一对一的教学修行。老师往往是隐退的女战士。弟子被称为Liebe（德语：恋人），除了教她们战斗的技巧外更教导她们生存之道。女战士性格大多好胜要强。

### 剑道士（男）

为了追求究级的剑法而活看的男人。手臂和腹部经过长期的修炼成为了金属，防御力最高！基本是单独修行的职业，但是也有信奉团体作战的新剑道家。和"雷神"是对立关系。

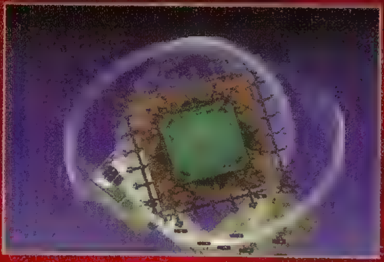
### 普里尼

魔王杰塔支配下魔界里的一种奇特生物。体内的装的并不是灵魂而是……？因为制作人员想作出新的设定而诞生的全新角色。

# SYSTEM 游戏系统

日本一Software的游戏以其富有独创性的游戏系统而闻名。像《魔界战记》的物品界和《灵武战记》的召唤系统等等不胜枚举。当然今作也有"[illegible]"全新的系统登场啦。

## 新系统 "INVITE" 登场!



《灵武王国》系统最大的特征就是今次的"INVITE"系统了。这个系统包括了在战斗MAP上召唤各种用途建筑物、还可以把参加战斗的角色和武器存放在建筑物里面。让我们使用这个"INVITE"系统来左右战斗的态势吧!

**游戏的流程**

① 让别的魔王帮忙作出魔界的一部分
② 在魔王城进行战斗准备
③ 进入魔界，打倒敌人，制压全MAP
④ 回到魔王城
⑤ 再让别的魔王制作魔界的另一部分

重复进行

▶用《全知全能之书》召唤出来的建筑物闪闪发光，从天而降!

**这厢风光无限好……**

**3,2,1 "INVITE"完了!**

**从宇宙之中向地表急速降下!**

## 建筑物的种类各种各样

故事的最开始，杰塔拜托其他魔王为他所作的大本营"魔王城"就像是一间简陋的小狗屋。玩家就以它为据点"INVITE"建筑物。建筑物本身可分为很多种，每一种都有自己不同的效果。玩家在游戏时就需要"INVITE"各种建筑物，让战斗向着对自己有利的方向发展。

**医院 "INVITE"**

▲在战斗地图上"INVITE"医院。依照一般的理解，这个建筑物的作用是治疗在战斗中受伤的角色吧。

**虽然一开始是小狗屋……**

▲说什么"俺的新魔界"之类得意洋洋的话，怎么看您住的也就是一狗屋。

**那医院里有没有可爱的护士MM呢?**

◀仔细一看，医院的十字架居然是黑色的，真是不吉利啊!

**小狗屋 "INVITE"**

**仓库 "INVITE"**

**图书馆 "INVITE"**

# 和情节构成息息相关

为了追寻兄长威基尔，但丁走向巨大的特门尼古塔，塔里除了威基尔之外，等待但丁的还有各种恶魔，同时两人的命运开始交叉……

新作主打

## 2月17日 Devil May Cry 3

SHOW TIME!

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED./
ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

## Lady 蕾蒂

追捕、猎杀恶魔的女恶魔猎人。在过去好像与阿卡姆发生过某种事件，同样为了追寻阿卡姆出现在特门尼古。鼻梁上留有一个伤疤，看来过去曾经历过一场激烈的战斗。而无论是谁看到她蓝色的右眼与红色的左眼都会猜想蕾蒂会不会与但丁一样都是……

◀▼看外表好像是个年轻的女孩，各个方面都还有提高的潜力。

憎恨所有恶魔的蕾蒂……
半人半魔的但丁也是她捕猎的目标

▶不知什么缘故使蕾蒂非常憎恨恶魔，甚至将但丁也看作是恶魔。

◀虽然同样都是恶魔猎人，但两人的目的并不相同，总有一天两人将要分出胜负吗？

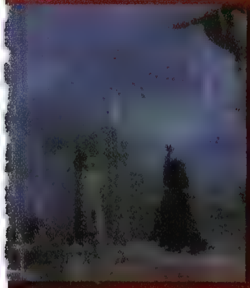
### Devil CHECK! 重装的蕾蒂

蕾蒂除了使用手枪外还持有像斧子一样的重武器以及类似火箭筒一样的火器。另外体验版中能看到她骑摩托车的场面。虽然是女性，但充分具备了作为恶魔猎人的资质。

# 的4人的困惑与因缘

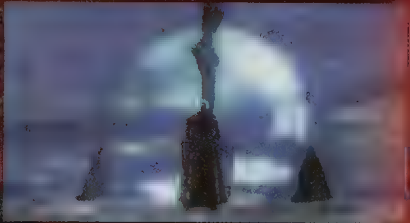
拥有一双不同颜色眼睛的女子——蕾蒂，脸上留有如烧伤般疤痕的男子——阿卡姆，这两个人就是和但丁、威基尔一起影响《恶魔猎人 3》故事情节的重要人物，而且蕾蒂和阿卡姆之间也好像还有某种关系……在游戏中他们将会担任什么样的角色呢？下面就先了解一下三名新角色和我们熟悉的但丁吧。此外还将介绍新公布的游戏系统。

| PS2 DVD-ROM | CAPCOM | 2005年2月17日发售预定 | ACT |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量未定 | 7140日元 |



## 传说中的魔剑士斯巴达的儿子 但丁和威基尔的命运……

被暴雨冲刷的特门尼古塔顶，双胞胎兄弟再次重逢。但丁毫不犹豫地用手枪指向自己的兄长威基尔，到底发生什么事情使两个亲生兄弟变成死对头？寒冷的月光下，命运的死斗即将开始……

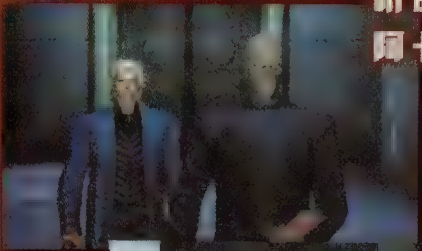


▲贯彻自己崇尚的美学，威基尔只带一把刀，他的实力究竟如何呢？

## Arkham 阿卡姆

威基尔的协力者，始终跟随威基尔。从穿着的服饰以及手中的书来看好像是名神父，但实际上阿卡姆不仅阴狠，而且更梦想成为恶魔！作为人类想成为恶魔的真正目的到底是什么？最后能不[illegible]

## 听命于半人半魔的威基尔 阿卡姆——想成为恶魔的男子



▲这里[illegible]的内[illegible]还是[illegible]？阿卡姆要带[illegible]

▲在特门尼古塔顶上演说的阿卡姆，"他们"究竟指什么人呢？

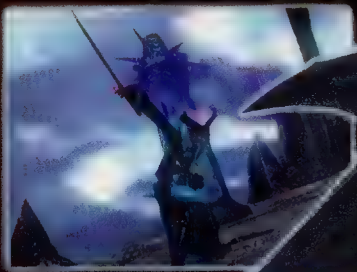
▲在地上绘出古怪的魔法阵，向天张开双臂的阿卡姆。

### Devil CHECK! 驱动的元凶？

派遣恶魔袭击但丁，引导他来到特门尼古的人就是阿卡姆。从他与恶魔的关联性以及对魔界知识的掌握情况来看，似乎不像是普通的人类。虽然目前还是威基尔的手下，但也许正在策划着什么阴谋。

# 魔人威基尔公开！

目前已经确定但丁的哥哥威基尔也能够魔人化，现在就公开威基尔的另一面。不愧是兄弟，魔人化后与但丁非常相似。但已经一体化的刀、形状独特的翅膀都突显了他的个性。



### 金子一马担任设计

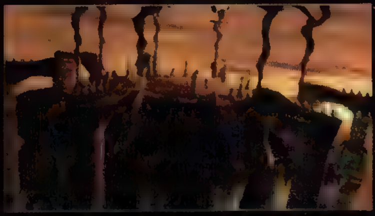
与但丁一样，同样由金子一马来担任威基尔魔人形态的设计。金子先生不愧是“《女神转生》系列”的顶级制作人，画风非常有个性的。

▲在特定的条件下觉醒成为恶魔！

超酷的背面像！

## 特门尼古塔以外的其它战场

除了特门尼古以外还存在其它的战场。在这里就先介绍其中的一部分。



▲这里就是特门尼古塔的塔顶部分，目前还没有关于塔内构造的详尽情报。

### 异空间？

从周围的建筑物和汽车来看好像是在地面上，但从发出的淡红色光芒来看，无法想象这里是现实中的世界。这到底是什么样的地方呢？

▲淡红色和深黄色交错的地面，看起来像沼泽一样。难道这里就是魔界吗！

### 河川

气氛类似于异空间的河川地带，但丁正在攻击对岸的敌人。不知能不能跳过河川，或者利用桥梁。如果掉进河里又会怎样呢？

▲在黑暗的场地中月光会更加明亮，月亮会不会成为但丁的向导，指引道路呢？

◀但丁正在展开激烈的空中战，敌人背后的建筑物是……

## 新的战斗模式“Loyal Guard”

续“Trick Star”、“Sword Master”、“Gunslinger”后，这次将介绍第4种战斗模式“Loyal Guard”！选择这个战斗模式就会防御敌人的任何攻击，并且把防御时受到的伤害在体内进行累积最终释放出来，给敌人造成极大伤害。与其他模式稍微不同，是一种比较特殊的模式。

◀有明显中国功夫风格的姿势，即使在背后也能挡住敌人的攻击。

▲战斗样式包括“Loyal Guard”共有4种，游戏刚开始的时候就能够使用。

以独特的姿势来防御敌人的攻击!!

### 积聚特殊攻击的威力，变换为自己的力量

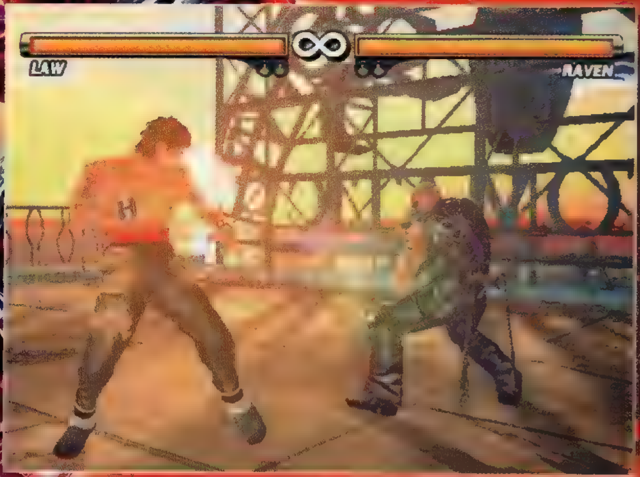
防御巨大冰块进攻的但丁，这招是敌方BOSS的特殊攻击，但没想到连这样的特殊技也能够轻松防御。如果用好的话一定能成为非常强力而实用的战斗模式。

▶释放力量的一瞬间，看样子释放力量的时候并没有拔剑，难道用空手来进行反击？

新作主打

# 铁拳 TEKKEN 5

| PS2 DVD-ROM | NAMCO | 2005年春发售预定 | FTG |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1至2人 | 记忆容量未定 | 价格未定 |

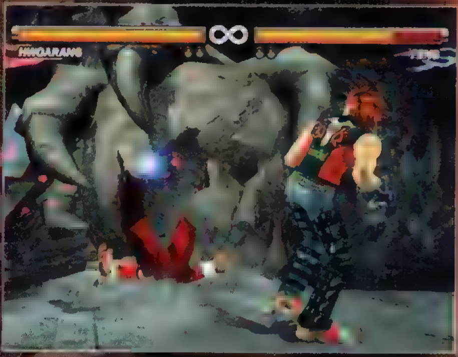


11月中旬刚刚登场街机版的对战格斗游戏《铁拳5》，这次又决定在PS2上推出了。曾经从《铁拳3》进化到《铁拳4》时，有着非常大的变化。不知这次的铁拳将以什么样的形式给我们带来惊喜呢？

## “《铁拳》系列”10年的集大成之作《铁拳5》

### GAME STORY

The King of Iron Fist Tournament 4 结束后……



三岛财阀·本部，正在展开三岛一八和风间仁父子俩激烈的战斗。结果最后风间仁终于获胜，三岛平八对一八非常失望。“你也只不过是这种程度的男人。算了，你就在此地死去吧！”接下来马上又开始三岛平八和风间仁之间的死斗……。张开黑色的翅膀，充满怒气的风间仁足以把平八打败，而平八也察觉到自己的死期到了。但是就在风间仁将要动手的一刹那，他终于找回了自我，留下“感谢我母亲……风间准”后便飞走了。

已耗尽所有力量的平八好像死人一样躺在地上。四周非常静寂，刚才发生的激烈战斗就像是做了一场梦。但是寂静马上被一架从远方接近的飞机的发动机声音打破。飞机好像射出了什么东西，紧接着穿透天花板掉下了大量的JACK！平八刚开始以为这些JACK是一八派来的，但是被飞机爆音吵醒的一八也是一脸的迷茫。“你们到底是什么人？”平八的话还没说完，一群JACK同时向两人冲了过来。当然这些JACK克隆体不可能是平八父子的对手，但看来他们准备用数来压倒两人。刚刚跟风间仁死斗的平八渐渐顶不住喘起了粗气。这时他被一八扔到敌人的正中间，“一八！你这家伙”。而一八趁敌人注意力转向平八，逃离了现场。随伴着爆炸声，本部消失了。

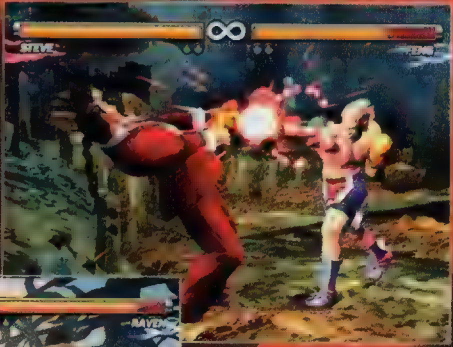
有一名男子用冷淡的表情注视着刚才发生的一切，轻轻把手靠近耳边，对着通信机报告情况。“Heihachi Mishima is dead……”（三岛平八已经死了）。从他的背后一体JACK突然出现，但被男子一刀击破，同时这名冷酷的男子也消失得无影无踪。但谁也没看到从本部瓦砾下有一个影子站了起来。

第二天全世界的人都得知三岛财阀总帅·三岛平八的死讯。原本应该随着三岛平八的死而分崩离析的三岛财阀，却如同一切都没有发生一样持续着当初的平静。

一个月后，三岛财阀主持的“The King of Iron Fist Tournament 5”即将开始。而谁也不知道举行本次大会的真正目的……

铁拳向来都是利用摇杆和4个按键（左拳、右拳、左脚、右脚）来操纵，这对3D游戏来说是一种比较特殊的操纵方法。虽然有不少人认为这种操作方式有些复杂，但也有人觉得可以凭自己的直觉来操纵。本次介绍的系列最新作《铁拳5》可以说是“《铁拳》系列”10年的集大成。《铁拳5》除了画面的飞跃外还吸收了历代《铁拳》的优点。尤其是画面，从现有的图片来看似乎像是在操纵CG动画里角色。角色流畅的动作、超华丽的场地、爽快的空中连技和场地破坏、每次通关后出现的历代角色等……。除了系列大受欢迎的角色外还将另加两名新角色，新的战斗、新的故事也就此展开！

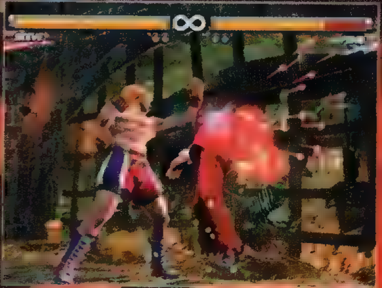
从前作《铁拳4》进化的新要素？



在美丽夕阳照射的场地上对决的[illegible]和新角色RAVEN。

**新要素共有三个**

1. 追加比通常投技判定距离更远的远距离投。
2. 下段和特殊中段攻击可以在回避上段攻击的情况下反击对方。
3. 在浮空时能够躲避对方的下段攻击。



# 20名角色参加本次大会！

刚刚推出了街机版的《铁拳5》。从目前已知的情报可以得知本作能使用的角色有20名！除此之外还有在通关后出现的"《铁拳》系列"历代角色。虽然准确人数还无法明确，但可以肯定的是这些角色都会在PS2版中登场。下面就介绍其中的8名角色。

▲一八和李超狼的2P服装。每一个角色一开始就拥有2种不同的服装。

格斗流派：忍术
国籍：不明
被国际性谍报机关评为最优秀、最冷酷的谍报员。除了作为代号的"RAVEN"以及脸上的X伤疤外，国籍、年龄等一切经历都不明。在执行总司令部命令调查三岛财阀和新兴企业G社的过程中，目击三岛平八被卷入"JACK部队"的自爆攻击。RAVEN为了查明之后举行的The King of Iron Fist Tournament 5大会的真相开始了潜入行动。

**冯威**
格斗流派：中国拳法
国籍：中国
为了成为最强的格斗家，努力修炼中国拳法的冯威。从小开始在被称为"神拳"的中国拳法达人门下学习拳法，成人后被众人认同为最强的格斗家。但是他过于贪强，开始涉及被禁止的他流比赛，最后甚至杀死了自己的师父·神拳。此时得知"想要得到完美的神拳就必须获得被三岛夺走的'神拳奥义之书'"。于是冯威下决心参加The King of Iron Fist Tournament 5。

# 恶魔风间仁和三岛仁八大公开！

在这里我们特别介绍一下街机版作为中BOSS和最终BOSS的恶魔风间仁和三岛仁八。这两个人都是在单机模式中登场的，恶魔风间仁是在第八场对战中，三岛仁八是在第九场对战中可以乱入。既然在街机平台上登场，那么相信在PS2版中也一定会出现。至于以什么样的方式登场，目前还不明，请期待下一次有关于《铁拳5》的情报吧！

**三岛仁八**
格斗流派：不明
国籍：无
仁八是三岛平八的父亲。可以使对手行动不能，还会从肚子中的嘴里喷火等，其攻击力强大无比。像这种BOSS级人物能否在PS2上登场呢？无论如何，他都是一个比较令人期待的角色。

**恶魔风间仁**
格斗流派：不明
国籍：无
受到恶魔之血控制的风间仁，使用的招式基本上都是《铁拳TT》中的。对于三岛流的风神拳、罗刹门等招式，相信喜欢用早期的风间仁的玩家看到他的这些动作会感到很亲切。当然除此之外，还加入了很多强力而实用的招式。

## DEVIL JIN STORY

被恶魔之血控制的风间仁。

由于三岛财阀本部的崩溃，导致三岛仁八终于从长久的封印中被释放出来。

随着仁八的复活，风间仁体内的恶魔之血也开始共鸣。

两个月后——

风间仁的精神完全地被侵蚀，史上最邪恶，最凶狠的生物即将要诞生——

## JINPACHI MISHIMA STORY

创建三岛财阀的人物，三岛仁八。

曾经被世界上的格斗家称为"最强拳士"的他，在50年前与儿子三岛平八的决斗中，因被平八打败而失去了名声，同时也失去了财阀首领的宝座。

获得三岛财阀的平八，把财阀推往军事化方向，仁八为了阻止平八的野望计划发动一场起义，结果在执行之前却被抓起来封印在地下牢中。

在地下牢中仁八只能忍耐，忍耐到新机会的到来，而50年后机会终于出现。在三岛本部崩坏的同时封印的力量也被削减，仁八大声嚎叫，一下子就把体内的所有力量全部释放出来。

打破长久以来的封印而得到自由的仁八，全身发出邪恶的斗气，脸上带着恐怖的微笑注视着崩溃的三岛财阀本部。

## 风间飞鸟

格斗流派：风间流古武术

国籍：日本

从年幼开始在父亲严格指导下修炼风间流古武术的飞鸟。天生拥有正义感，一旦发现有人打架就会"乱入"到群中阻止打架。在她的出生地大阪被称为"多嘴的打架仲裁者"。有一天回到道场发现道场的门下生都用无奈的表情看着飞鸟。原来不久前来了一名像是中国人的男子来道场打败了她的父亲，而父亲由于重伤被送进了医院。几天后通过香港国际警察打听到"她会参加The King of Iron Fist Tournament 5"，于是飞鸟决定参加这场比赛。

## 风间仁

格斗流派：空手道

国籍：日本

三岛一八和风间准之间的命运之子，风间仁。与一八和平八死斗后，风间仁从三岛财阀的本部飞走。在途中被邪念吞噬失去意识。不知经过多少时间，风间仁被某人唤醒恢复了意识。苏醒后他看到的是眼前一片如同遭遇龙卷风的荒凉山林。无疑是自己暴走后的所作所为，至此开始每天晚上他都会做噩梦，感觉到自己体内恶魔的力量变得越来越强烈。"如果这样下去的话会被恶魔侵蚀精神，完全失去自我恐怕也是时间问题了。"想到这里风间仁踏上了寻找恶之根源的旅程。

## 克里斯蒂

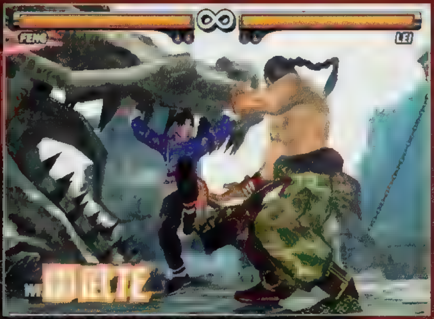
格斗流派：卡波拉

国籍：巴西

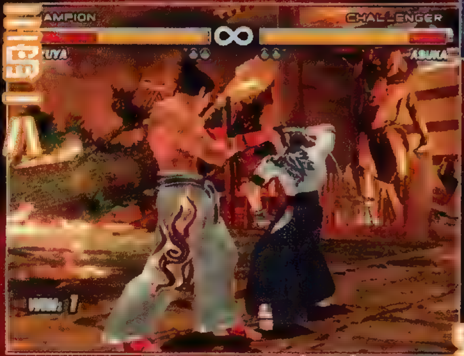
传说中的卡波拉达人的孙女，克里斯蒂。为了接掌时间在监狱中的祖父而来到警察局。但看到的却是瘦的不成样子的祖父，送到医院才知道祖父已经患上了不治之症，并得知余下的性命只有半年左右，不过医生说如果有三岛财阀的研究技术说不定会发现治疗法。当克里斯蒂得知三岛财阀主持举行The King of Iron Fist Tournament 5后，为了救祖父，克里斯蒂决定参加本次比赛。

本作中登场的角色个个都在心中怀着不同的愿望参加The King of Iron Fist Tournament 5，而描述了整个过程的就是移植街机版《铁拳5》的"街机模式"。另外PS2版"街机模式"中还追加了角色华丽的CG动画。通过PS2版我们将会看到街机版没有讲述的另外一个故事，进一步了解每个角色的另一面。

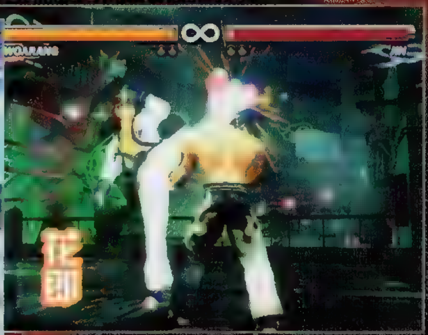
# 称霸The King of Iron Fist

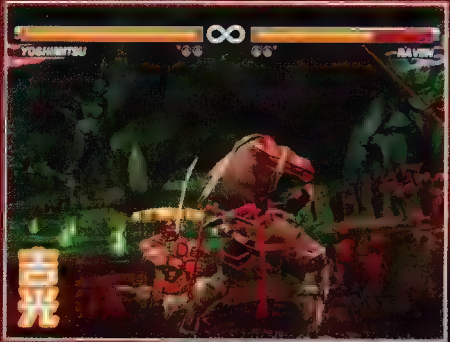



▲动作模仿各种动物的特性，使用千变万化的五形拳。

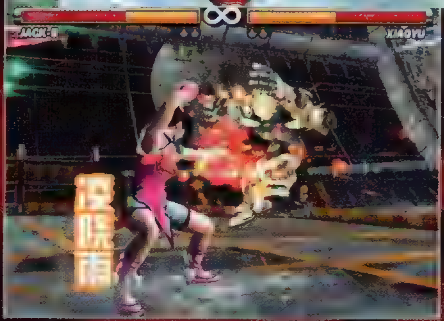



▶三岛一八一直是《铁拳》系列的人气角色。

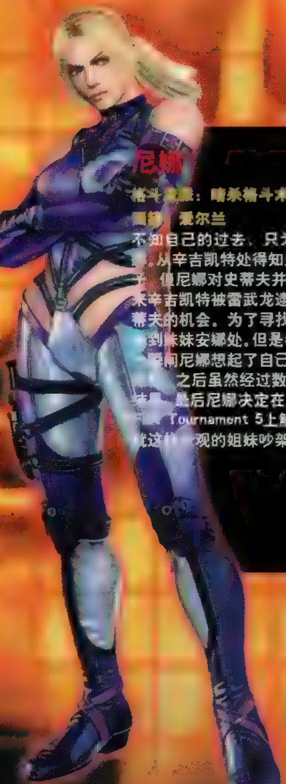



◀《铁拳》系列唯一持有武器的角色。



◀从系列第一作开始一直登场的洛，华丽的倒勾脚击中对方。



## 尼娜

**格斗流派：暗杀格斗术**

**国籍：爱尔兰**

不知自己的过去，只为暗杀而生存的尼娜，从辛吉凯特处得知史蒂夫是自己的儿子，但尼娜对史蒂夫并没有任何感情。后来辛吉凯特被雷武龙逮捕，失去了追杀史蒂夫的机会。为了寻找自己失去的记忆，来到妹妹安娜处。但是看到安娜面容的那一瞬间尼娜想起了自己的过去，并向安娜……之后虽然经过数次枪战，但都没有结果，最后尼娜决定在The King of Iron Fist Tournament 5上解决姐妹间的矛盾。就这样……观的姐妹吵架再次开幕。

## 马杜克

**格斗流派：无限制格斗**

**国籍：澳大利亚**

自从出道以来从来没有输过的无限制格斗家，马杜克。上次大会上被King打败的他一直觉得想不开，于是出院后马上投入了地狱般的训练，经过一个月的时间他已经变成了凶恶的人间兵器。有一天马杜克带着黑豹面具突然闯入无限制格斗大赛，转眼间打败进入决赛的对手，同时向King发起复仇战。而本次复仇战的舞台就是The King of Iron Fist Tournament 5！

## King

**格斗流派：摔跤**

**国籍：墨西哥**

继承两个王者之魂的蒙面摔跤手，King，在The King of Iron Fist Tournament 4中击败师父的仇人马杜克后，为了了断他的性命来到了马杜克的病室。但是看着躺在床上的马杜克的惨像，发觉报仇只是一种愚蠢的行为，最终离开了病室。回国之后没多久，带着黑豹面具的马杜克向自己宣言复仇。“不能再容许马杜克对师父的侮辱！”于是King准备在The King of Iron Fist Tournament 5上结束对马杜克的复仇。

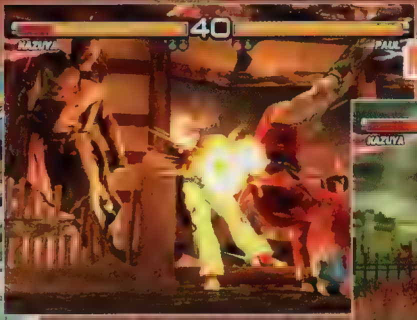
### 朱莉娅

两位美女的对决会擦出怎样的火花呢?

▼每次推出新作就会被强化的JACK，本作中的被称为JACK 5

JACK 5

### 保罗



### 能否结束宿命之战?

李超狼

▲李超郎是平八的养子同时也是一八的死对头，本次能否了断两人之间的宿命之战?

## 除了街机模式以外 还收录了PS2原创的多个新要素

“《铁拳》系列”的家用机版向来都大受欢迎，其中一个重要的原因就是家用机版会增加原创新要素，当然PS2版原创要素在本作中依然存在。除了街机模式外还各种丰富多彩的模式也将是游戏一大亮点。首先是与朋友一起组队战的“VS模式”和只用规定体力挑战的“生存模式”，另外还预定收录类似《铁拳3》中出现的“铁拳Force”模式，这是一种横向清版动作游戏，打败出现的众多杂兵，可以体验到在对战中无法体会的另一种爽快感。

带着帽子的克里斯蒂。

## 加入“自定义造型”进化版

街机版的《铁拳5》能对应网络功能，而且还能通过“自定义造型”功能给角色佩戴各种道具。而在PS2版为玩家准备了“自定义造型”的进化版，利用游戏中获得的“金钱”购买各种道具和服装来装饰自己喜欢的角色，制作出一个只属于自己的角色。

带着卡通帽子面具的King。好可爱啊！

憧憬能像父亲一样成为屠龙勇士的杰克。
以骑士为目标接受教育的名门之后列妮。
成为兰斯亚达王国见习骑士的两个人，
在相互磨合、适应中执行着自己第一个任务。
然而他们面对的却是人类与妖精间尖锐的矛盾！
随着守护精灵的强大龙族的登场，全面战争爆发了。
被无情卷入战争旋涡的杰克与列妮，
在命运的道路上两个人的手紧紧牵在了一起……

## 在前方等待两个人的将是……
## 背负骑士宿命的少年和少女

# RADIATA STORIES
[ラジアータ ストーリーズ]

| PS2 DVD-ROM | SQUARE ENIX | 2005年1月27日发售预定 | RPG |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量216KB | 8190日元 |

© 2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc. ※图为开发中画面

**作为Tri-ACE的传统及标志，实时战斗系统也将会被本作采用。而本次不仅会向大家介绍充满动作要素的战斗，还会详细说明在战斗中至关重要的“BOLTY系统”。**

# 充满动作要素的实时战斗系统

主角 杰克·拉索

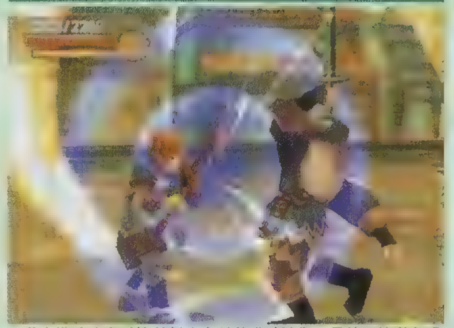
如同Tri－ACE的其他作品一样，《凡人物语》同样会采用强调动作要素的实时战斗系统。在战斗中玩家将操作主角杰克·拉索，发动连续攻击等各种战斗技巧消灭出现的敌人。而战斗时的操作非常简单，只需要一两个按键就能够使用出大部分战斗技能。

| 杰克的基本操作 | |
|---|---|
| 〇键 | 攻击（连按能够发动连续攻击） |
| X键 | 防御（伤害减少） |
| X键＋〇键 | 防御反击 |
| X键（连按两次） | 后闪 |

攻击 连按〇键可发动连续攻击

▲按一次〇键是普通攻击，连按便可发动连续攻击。并不需要复杂的操作，是最基本的攻击方式。

## 防御 将伤害减到最小



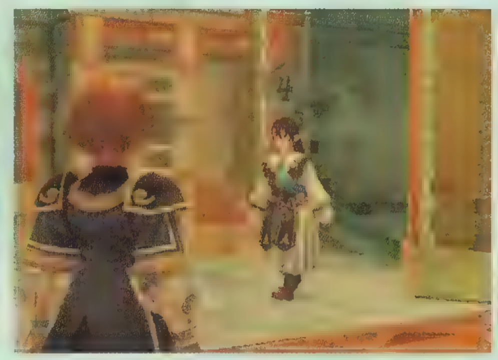
▲敌人发动攻击时按X键主角就能发动防御。虽然无法避免受到伤害，但可以在最大程度上减少受损伤的程度。

## 防御反击 由守转攻

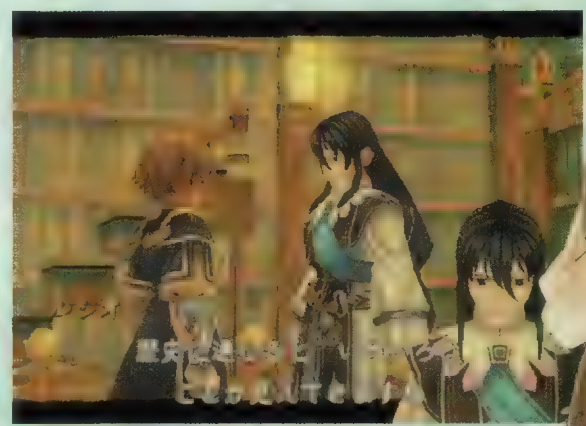
▲防御敌人攻击时按〇键就可以使出防御反击。不仅能够将伤害减到最低，而且还能直接发动进攻，转守为攻。

## 后闪 攻击完全回避

▲配合时机连按X键，杰克会向后闪身回避敌人的攻击。而在闪身的瞬间全身处于无敌状态。



▲作为国王信赖的重臣，鲁西恩自然也住在王城中。在平时，经常会在会议室、图书馆等地遇到他。



▲鲁西恩的博识在王国都是闻名的。他尤其擅长历史方面的知识，有什么不懂的都可以向他请教。

▶鲁西恩即使得知龙的出现也毫不惊慌，仍然在冷静地分析。果然属于不轻易表露感情的类型。

## 鲁西恩·修威特

Lucion Hewitt

鲁西恩出生在自古开始一直侍奉王国的贵族家庭。学识渊博、为人正直，无论在何种情况下都能做出冷静的判断，再加上政治方面表现出的优秀能力，使得他深得兰斯亚达王国包括国王在内所有人的信赖。鲁西恩对于古代传承下来知识的研究可谓王国第一，这一点也经常被宰相拉克斯赞赏。不过另一方面，鲁西恩经常给人一种难以靠近的感觉，因此关于他的很多方面都像谜一样无人知晓。

无论何时都不会被个人感情所左右

# BOLTY系统

玩家在战斗中通过BOLTY系统，可以靠消耗BOLTY值来发动各种特殊行动。而这些特殊行动包括必杀技BOLTY BLOW；超必杀技BOLTY BREAK；向同伴下达指示的“命令”以及根据战况改变阵型的“LINK”。使用这4种特殊行动的时机全由玩家自己掌握，自由度相当高。下面就将详细介绍特殊行动的特点。

图中左上角红框标明的就是BOLTY槽。随着杰克与同伴在战斗中命中敌人BOLTY值会逐渐积累，而发动每种特殊行动都会相应消耗一定的BOLTY值。

普拉

出生后便被遗弃，一直由教会抚养。14岁时为寻找双亲离家出走。不会轻易相信人，但经常会向信赖的人撒娇。

## 命令

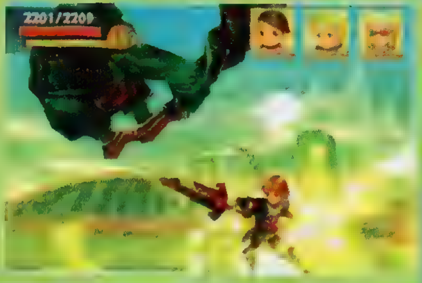
命令分为不消耗BOLTY值的个人命令以及消耗BOLTY值的全体命令两种。战斗时玩家不仅要控制主角杰克攻击敌人，还要根据情况向同伴发出各种命令。

▲向同伴发出全体命令，大家合作使出组合攻击技。

## BOLTY BLOW

BOLTY BLOW是一种没有任何武器限制、通过消耗BOLTY值发动的必杀技，其杀伤力比通常攻击更大，而且还附带各种状态效果。由于每次只消耗10点BOLTY值，所以在战斗中会经常使用到。

装备剑后使用BOLTY BLOW，敌人被击飞到远处。



## BOLTY BREAK

▲华丽的效果演出，超必杀技的发动更具震撼力。

BOLTY值累积到MAX(100)状态时，消耗全部BOLTY值便可发动称为BOLTY BREAK的超必杀技。画面瞬间转为漆黑，接着在华丽的视觉效果衬托下，角色使出威力惊人的攻击技。

## LINK SYSTEM

消耗BOLTY值，令分散于版图上的同伴聚集起来组成特殊的攻击阵型。这期间我方受到攻击时BOLTY值会减少，当完全耗尽后阵型会自动解除。

▲箭型阵，适合用来集中进攻敌人。

▲圆形阵，适合用来围攻BOSS级的敌人。

▲铁桶阵，保护位于阵型中央的角色。

▲同伴站在方形阵的四角，将敌人困在里面。

# 玉置成实主唱主题曲

负责主唱著名动画高达SEED主题曲BELIVE而人气急升的玉置成实，将会为《凡人物语》演唱主题曲，另外还会为游戏里一名女性角色配音。而这名女性角色的名字就叫“NAMI TAMAKI”，汉字同样是“玉置成实”，不知在游戏中会是一名什么样的角色。

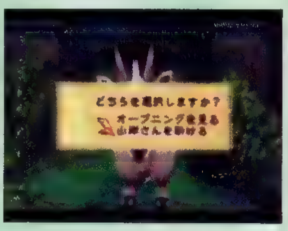
▲NAMI TAMAKI

玉置成实

# 制作人化身山羊带领玩家

在早前的东京游戏展中，公开了《凡人物语》的试玩版本，此版本虽然可让玩家参与的内容并不多，但SQUARE·ENIX第十开发部的制作人山岸功典竟化身成为山羊引导玩家前进，真是十分有趣。

▲山岸功典化身为山羊。



▲得到它的帮助才能观看OPENNING。

**凡人物语世界讲解**

在游戏中占重要地位的兰斯亚达王国坐落在世界的中心位置，国民全部为人类。而除了人类外，这个世界还居住着精灵、哥布林、矮人族等其他种族。虽然在之前各族间都能够相对平和地共处，但关系其实并不融洽，时常会因各种原因发生磨擦。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GC 特制DVD-ROM | CAPCOM | 2005年1月27日发售 | AVG | |
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量未定 | 8190日元 | |
| PS2 DVD-ROM | CAPCOM | 2005年年末发售 | AVG | |
| | 游戏人数未定 | 记忆容量未定 | 49.99美元 | |

《biohazard4》包装初公开！以山村为背景，自信得托着枪的里昂给人以鲜明的主人公形象。顺便提一下，游戏GC版本的记忆容量为9格，等同于《bio0》。现在就准备好记忆空间，等待它的来临吧！

## 继续报导

# biohazard 4

《biohazard4》是一款需要快速反映的生存型动作游戏。而其主人公也就是曾经在《biohazard2》中活跃的里昂·S·肯尼迪。因为故事的背景设置在2代游戏的6年后，所以其他一些在2代出现过的人物也会再度登场！他们中的一员就是今天要向大家介绍的艾达·王。以下就是她与里昂再次会面的一幕！

## 神秘女性的真正身份是——艾达·王！

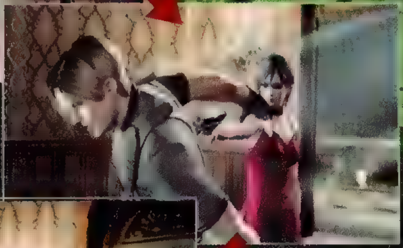
### 和里昂的重逢

背向大家的女性就是艾达·王了。早在6年前，浣熊市的T－VIRUS泄漏事件中两人就见过面。艾达·王隐藏了自己作为某组织代理人的身份主动接近里昂。虽然两人曾同心协力并肩战斗过，但是后来艾达·王不幸身负重伤，从现场失踪。没想到如今又能见到她……

### 悄悄的逼近

▼里昂漂亮的转身，将其轻松得制服了背后的神秘人物。因为戴着眼镜的缘故，里昂此时还没有发现对手真实……

▲艾达居然悄悄得绕到里昂的背后将枪口对准了他……即使这样还是被里昂看到了破绽，猛然进行反击。（CQC！）



### 轻松化解了危机

◀里昂使用擒拿术制服了“敌人”，脸上却露出了惊讶的表情。“这个女人，难不成是她？”这究竟是怎么一回事呢？

### 藏匿于太阳镜之下不为人知的素颜

## GAMEWIND 白皮书　2代中的艾达

在《biohazard2》中，艾达·王在UMBRELLA研究所空中通道的附近，甩开里昂的手，就这样掉下竖穴而行踪不明。但也有玩家相信，之后在里昂陷入危机之时，那个把武器扔给里昂的神秘人物其实就是艾达。顺便提一下，在《biohazard3》的游戏末段也有线索表明：艾达·王改变了身份并仍然活在人世间。

## 事件的关键

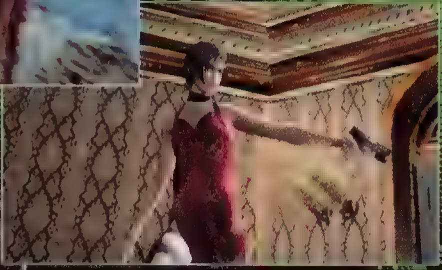
6年后和里昂重逢的艾达·王，她的目的却无人知晓。难道和6年前如出一辙，还是作为某个组织的代理人，潜入此地来调查秘密情报？与此相对的是里昂的身份和6年前相比已经有了巨大的变化。到底游戏中艾达·王是敌是友？她与阿修丽，她与村长的关系又是如何？

# 冷艳的造型

# ADA WONG

艾达没想到里昂居然如此强悍，但是她决不会束手就擒。她一边仔细观察两人的站位一边调整自己的体势。就在里昂要将她的手枪扔开的那一刹那，艾达以迅雷不及掩耳(盗铃)之势飞向半空夺回了自己的武器。其迅速的反映和柔韧的身体绝对不输给《黑客帝国》中的Trinity！

## 在险恶的状况之下……



▲▶艾达拿回了爱枪，电光石火般将枪口对准了里昂。果然是来者不善，善者不来啊！里昂究竟会如何应对呢？

◀里昂迅速掏出短刀，将刀刃架在艾达的脖子上，似乎要审讯她的样子。虽然对手看起来十分面熟，但是此刻还不能轻易确定面前的女人就是6年前的艾达，准备逼她说出自己的真实身份吗？

## 里昂手里拿着短刀？

## GAMEWIND 白皮书　艾达的表情和之前有所区别？

下图是将太阳镜除下之后，以真面目示人的艾达。这张图片和之前的情节有什么样的联系，现在还不得而知。不过，微笑着的艾达似乎仍然有可能跟里昂再度并肩作战的说。时过境迁，两个人还能互相信任吗？

◀依旧是国籍不明的女性。对于里昂的思慕可曾改变过？穿着旗袍的她和之前相比的确是妖艳了不少啊！

## 六年的岁月中，艾达·王的身上究竟发生了什么？

新作主打 EVERYTHING ABOUT NEW GAMES

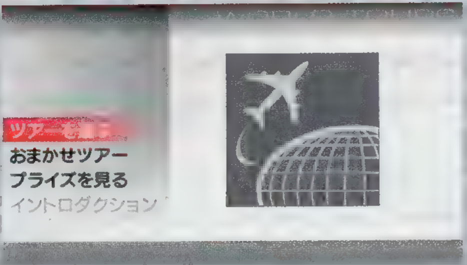
# RIDGE RACERS™

リッジレーサーズ

| PSP UMD-ROM | NAMCO | 12月12日发售 | RAC |
| --- | --- | --- | --- |
| | 游戏人数1人 | 记忆容量未定 | 5040日元 |

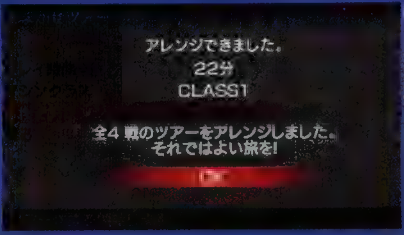
经历四年之后，"《山脊赛车》系列"最新作终于再度推出。加入众多新要素的全新《山脊赛车》，将于SONY的手掌机PSP上登场！本次将会介绍新模式"WORLD TOURS"的详细内容。当然也不能错过打破"山脊系列"以往常规、令各位玩家耳目一新的"NITRO SYSTEM"。

## 全新的模式 WORLD TOURS




WORLD TOURS模式借助PSP强大的3D处理机能，让玩家可以体验不同风格的游戏。在这个模式里玩家可以选择"BASIC"、"PRO"和"EX"三个不同等级进行游戏，参与众多不同的赛事。完成每一场比赛，就可以获得新的赛车。而每一场赛事由2至6场比赛构成，让玩家可以根据空余时间自由选择，充分享受赛车游戏的乐趣。

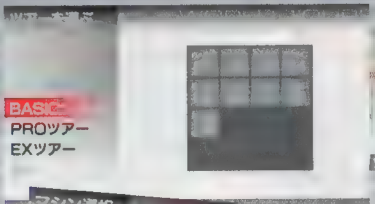
### 自动编排赛事



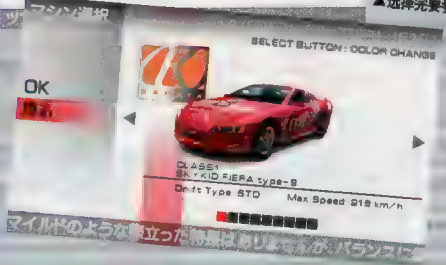

◀可以根据实际情况来安排时间，确实非常方便。

在WORLD TOURS模式中，设有一个可以自动为玩家决定赛事日程以及其他各种资料的模式，这就是"自动编排TOUR"("おまかせツアー")。只要选择好比赛的等级和将花费的时间(5–60分钟)，程序就会自动编排出相应的赛事组合，让玩家在任何空闲时间都能够尽兴。

### 玩家自由选择赛事



▲选择完要参加的赛事后便要挑选驾驶的赛车了。




仅在BASIC等级中就为玩家准备了9个赛事。其中部分的赛程还会出现全夜景的赛道。

## 登场车辆

本作收录的车辆，依照性能将会分为6个级别，另外如果满足一定条件还能附加特殊车辆(Special Class)，本次将会先介绍其中的一部分。

### FIERA

厂商 KAMAYA

无论在速度还是操控方面都十分平衡的车型。Class4则是在原有的基础上对车体改造，并更换了涂装。

### PROPHETIE

厂商

在PROPHETIE推出之前，KAMATA也参与了相应的研发项目。而Class4则换装了马力更大、输出的发动机引擎。

### BAYONET

厂商 DANVER

车型与前两种完全不同，给人以彪悍的感觉，并且带有明显的美式风格。

## OPENING MOVIE

史无前例的掌机画面

相信不少玩家当年看到《山脊赛车4》的开场动画时都会被它充满艺术性以及视觉冲击力的画面所吸引，尤其是RACE QUEEN——永濑丽子的精彩一笑，已经深深印在每个"山脊"玩家的心中。而如今，借助UMD的大容量以及PSP出色的液晶画面，新作的CG开场动画拥有不输给家用机的效果！而在其中，我们久违的永濑丽子也将再次登场，展现她的魅力。

永濑丽子 Reiko Nagase

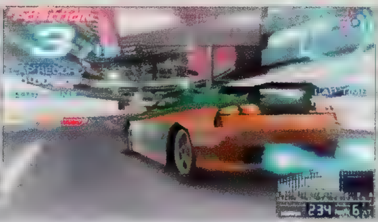
◀妖艳的表情、柔美的眼神……经过重新设计的永濑丽子终于再度登场。

### 个人档案

◇出生地：日本东京　◇身高：165cm
◇体重：48kg　◇血型：A型
◇星座：水瓶座　◇三围：85/58/86
◇擅长：弹吉他、游泳、古典芭蕾
◇兴趣：驾驶、出海、做蛋奶酥
◇喜欢的食物：意大利浓肉菜汤、梨、炸薯条
◇喜欢游戏：《吃豆》、《块魂》
◇假日：和妹妹驾车出游、滑板
◇将来的梦想：成为宇宙飞行员

# 新系统 NITRO

《山脊赛车》将会是系列首个加入NITRO加速系统的作品。只要在比赛途中按下R1键，就可以发动NITRO，使赛车在短时间内获得强劲的加速力。而使用NITRO所需的能量就要依靠玩家在驾驶赛车时成功使用甩尾。最多可以储备多达3次使用NITRO的机会。在紧要关头，使用NITRO摆脱对手、冲刺吧！



▲只要拥有一段能量就可以发动NITRO，使赛车瞬间加速！在能量耗尽前赛车都会处于急速冲刺状态。

## 利用甩尾积蓄NITRO能量

▲在甩尾过程中赛车的速度越快NITRO能量增加的速度也会越块。但是在发动NITRO的情况下甩尾，NITRO能量并不会增加。

### 最强绝技 Ultimate Charge

在甩尾时车辆的速度越高，NITRO能量回复的速度也会越快。如果能在NITRO即将结束前在最高速度下完成甩尾动作，就能回复大量的NITRO能量。也就是说如果计算准确的话在理论上将可以无限使用NITRO，保持赛车长时间维持在最高速，稳夺锦标！

## 赛道介绍COURSE

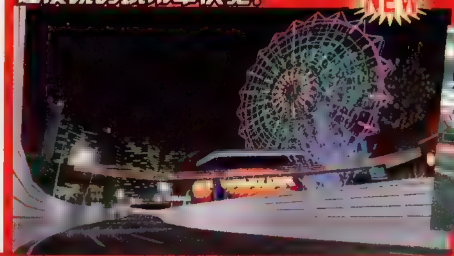
除了系统的革新以外，《山脊赛车》的登场赛道也是系列中最多的，目前所知已经达到24条！本次将会介绍其中一部分，当中还有本作原创的赛道呢！

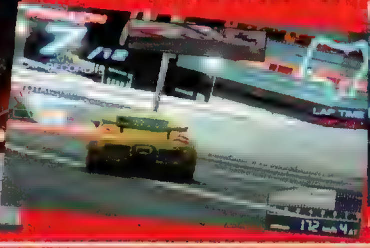
### DOWNTOWEN RAVE CITY

在夜晚的城市中疾驰！

NEW

以RAVE CITY中心街道为主的赛道，最大的特点就是由城市绚烂的灯光所组成的夜景。道路大都比较宽阔，不过途中也有很急的弯道，比赛中玩家绝不能大意。





▲[illegible]

### CRYSTAL COAST HIGHWAY

到达速度极限的爽快感！

《山脊赛车 进化》中曾经出现过的赛道，只要巧妙地运用甩尾与NITRO，就可以长时间保持高速行驶。

▲若干部分道路宽敞，但进入[illegible]会突然变窄而且弯道[illegible]，一定要小心！

### SILVERCREEK DAM

以GREEN FIELD、ISLAND及周边的道路为舞台的赛道，弯道转换迅速，有利于行驶速度的提高，适合中级玩家挑战。

NEW

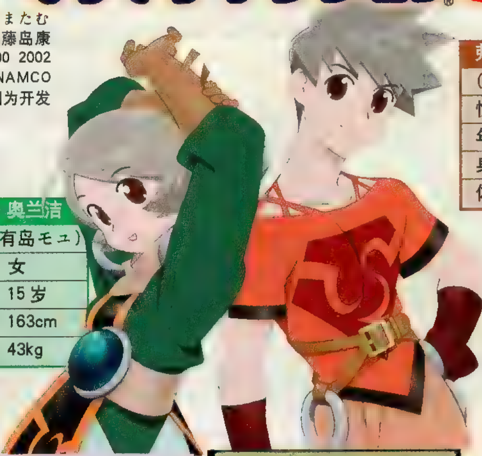
▲山脊[illegible]大一部分，而进入[illegible]

胜负的关键在于对时机的把握！

# 新作主打 EVERYTHING ABOUT NEW GAMES 系列角色全登场！全新的团队战斗系统！

## テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

© いのまたむつみ© 藤島康介© 2000 2002 2004 NAMCO LTD. 图为开发中画面



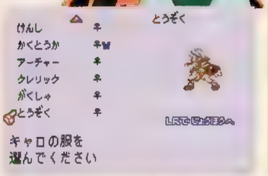
| 弗里奥・思维恩 |
|---|
| （声：菅沼久义） |
| 性别：男 |
| 年龄：15岁 |
| 身高：165cm |
| 体重：58kg |

| 凯罗・奥兰洁 |
|---|
| （声：有岛モユ） |
| 性别：女 |
| 年龄：15岁 |
| 身高：163cm |
| 体重：43kg |

"换装迷宫系列"的最大特征就在于充满特色的换装系统以及游戏中出现的"《传说》系列"众多著名角色。而游戏中所谓的"换装系统"就是当玩家控制的角色穿上各种职业的服装后就会获得相应的能力，例如穿上剑士的服装就会成为剑术高手、穿上魔法师的服装就可以使用各种魔法，另外还有忍者、格斗家等。收集这些服装（职业）是拥有与在迷宫冒险完全不同的乐趣。

在即将推出的新作《换装迷宫3》中还将会在系列原有基础上增加能够控制复数队伍的"团队战斗系统"。另外《宿命传说2》和《仙乐传说》的主角也会在本作登场，下面就会为大家介绍新增系统以及战斗系统。

| GBA 卡带 | NAMCO | 2005年1月6日发售预定 | RPG |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 电池记忆 | 5040日元 |

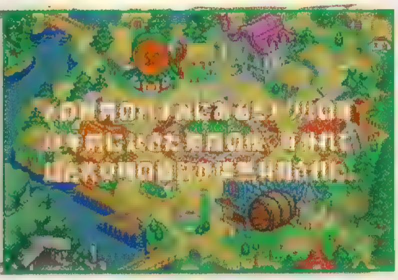


▲只要拥有其他服装，即使在迷宫中也可以随时更换。可以根据实际情况安排出场角色的职业了。

### 服装种类相当丰富！

### 故事介绍

《世界传说 换装迷宫3》讲述在一场大地震中某个城镇上忽然发现了超古代文明的遗迹，主人公弗里奥和凯罗为此拜访了布朗博士。在对发现自遗迹中的装置进行修复之后，负责研究的布朗博士惊奇地发现原来这就是能够穿越时空的时空飞船。弗里奥和凯罗将这艘时空飞船命名为"梦之号"希望能通过它去探访自己心目中英雄。然而"梦之号"却被心怀不轨的人偷走，并且跑到"传说"的世界改变了历史……像往常一样，睡前弗里奥又读起了英雄们的传记，但是他发现书中的内容与之前读过的完全不同：本应该拯救世界的英雄们没能阻止邪恶的复活，世界被毁灭了！而这一切也即将发生在100天之后！就在大家不知所措的时候，未来的布朗博士利用新设计的时间飞船来到现在，并且送主角前往"传说"世界阻止历史的改变。



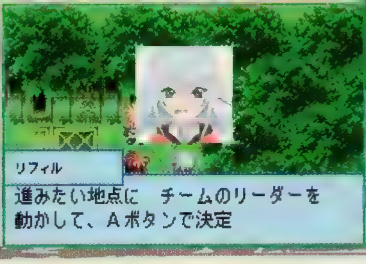
### 多个队伍一同在迷宫中冒险

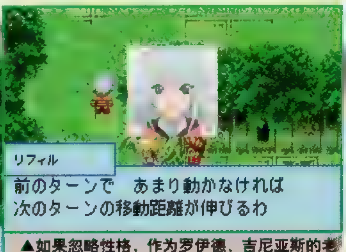
▲主角队、女主角队，队伍成员的组合完全随玩家自己的喜好。

《换装迷宫3》与"传说系列"一样，以玩家为中心通过十字键直接控制主角进行战斗。但新作最大的变化就是玩家最多能够控制4支队伍（总共12人）并向他们下达指令。另外，新作《换装迷宫3》在迷宫中的移动方式非常类似SLG游戏，并且角色的移动采用了独特的回合。首先玩家要决定每支队伍的目的地，制定好移动路线（以白色圆点表示）后本回合结束。移动时敌我双方是同时行动的，当两方接触时就会切换到战斗画面，不过战斗方式与以往没有什么变化。可以看出，新作更加强调战略性，只有能够准确预测敌人的路线、计划好相应策略，才能让我方保持优势。

### 接受莉菲尔老师的亲切指导

由于本作一些系统、尤其是在迷宫中的冒险部分变化比较大，并且一些新增设的指令以及行动方式都是系列首次出现的，因此可能会使以往的老玩家感到不太适应。为了让大家能更快熟悉接受游戏的系统，莉菲尔老师将会亲自登场作详细解说。




▲如果忽略性格，作为罗伊德、吉尼亚斯的老师，莉菲尔老师的教学能力是非常出色的。

## "传说系列"历代角色将会陆续登场

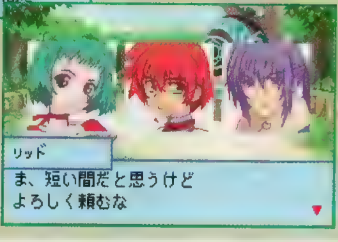
本作在游戏的过程中玩家会碰到"《传说》系列"里很多熟悉的角色。除了在上一作登场的《幻想》、《宿命》、《永恒》主要角色仍会出现外，本作还新收录了《宿命传说2》和《仙乐传说》中的角色。另外新作在战斗方面一改以往，采用了组队形式的团队战斗系统，当然参加队伍的角色可随玩家喜好自行调整。而当某些角色在同一时还会发生特殊事件，对于系列的FANS而言，能看到令人怀念的对话或情景将会非常感动。

### 宿命传说

新老两代"宿命"主角都将在游戏中出现，组成"宿命家庭队"不再是梦想。作为父亲，斯坦将如何指导公凯鲁呢？

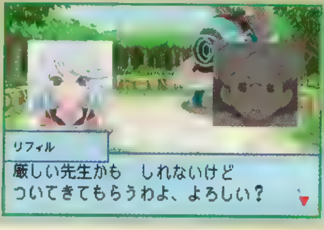
### 永恒传说

2000年《永恒传说》在PS上推出，而里面的利德、珐拉、基尔同样会在《换装迷宫3》中出现。

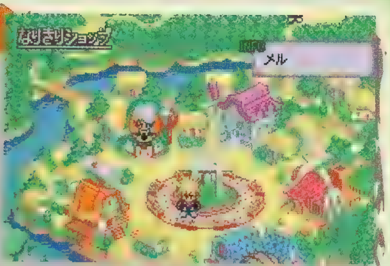



### 仙乐传说

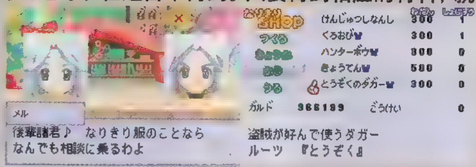
在"《换装迷宫》系列"中初次登场的罗伊德和柯莉特，不知会和其他人发生什么事件。



## 充分利用换装商店！



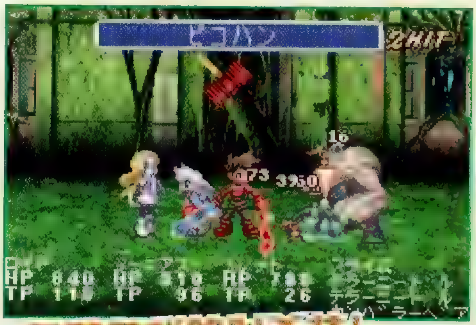

在作为冒险据点的米那库尔镇里，为玩家准备了各种各样的设施，而其中最重要的当然就是"换装商店"了。第一作的主角弗里奥和凯罗在这里担任店员兼换装师，为玩家提供各种材料及制作服装。在制作服装的方面，"root"是必不可少的制作材料。各种root不仅可以在换装商店中购买还可以在迷宫中得到。只要得到相应的材料，就可以在换装商店中通过"制造"做出新服装。另外在制作工程中，如果拥有某些特定道具的话，还能够强化角色的能力。

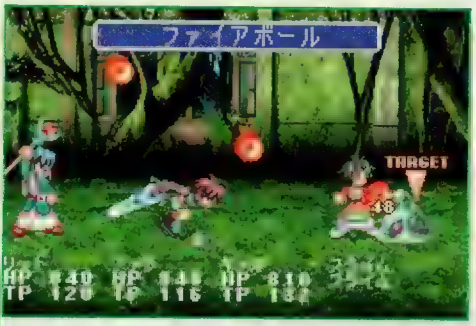


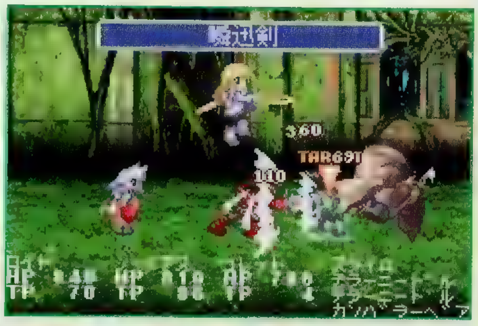

▲《换装迷宫》的主人公梅尔和迪奥已经成为换装商店的店员了。

# 酷似动作游戏的战斗系统C-LMBS

## (Condensed Linear Motion Battle System)




### 各种各样的必杀技！

▲在迷宫移动的过程中如果与敌人相接触就会立刻展开战斗。斯坦正在提醒同伴注意，确实是个值得信赖的人。

众所周知，"《传说》系列"最大的特色就是在战斗中能够直接操纵角色攻击敌人或发动必杀技，这一点非常像动作游戏。而在本作中，游戏将系列历代精华的部分浓缩（Condensed）在一起，使战斗变得更加有趣。玩家带领2名同伴合力击败迷宫中出现的敌人吧！

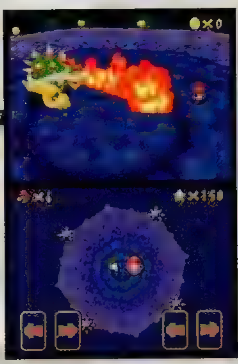
通过十字键与B键的配合，角色就能使出各种必杀技。系列的FANS对这些招式一定不会感到陌生吧。

▲如果能够达到一定的连击数，战斗结束后还会有额外的经验值作为奖励。

### 率领同伴战胜敌人！

# 新世代掌机NDS正式登场!

热门视点



NINTENDO DS

**自2001年** GBA首次推出后3年多，NINTENDO的新一代掌机终于再度面世。这部NINTENDO的新掌机，除了画面、声音等方面较GBA大有改进以外，还引入了轻触式操作和双屏幕功能，使得游戏的创作空间更广阔，开拓出至今家用、掌机市场所未曾涉足的新空间！可以称得上名副其实的"新世代掌机"。

接着美版NDS在上星期推出后，日版NDS也已于12月3日面世，同时还有大量游戏一同登场。这次就与各位直击这部新世代掌机的庐山真面目。

## 机体资料

| | |
|---|---|
| 体积长度 | 84.7mm 宽度：148.7mm 厚度：28.9mm |
| 屏幕 | 256x192pixel，26万色，3寸半透光反射式TFT彩色液晶体显示屏，附设背灯。<br>下层屏幕附设触摸屏功能。 |
| CPU | ARM9与ARM7双CPU，另加内置新开发的图片处理器。 |
| 使用按钮 | 十字、A、B、X、Y、L、R、START、SELECT |
| I/O | DS CARD专用插槽，GBA卡带专用插槽，立体声HEADPHONE/MIC插槽。<br>对应IEEE802.11及任天堂专用Protocol2制式无线通讯。<br>内置立体声扬声器 |
| 通讯距离 | 10～30m |
| 其他功能 | 内置时钟、日历，PICT CHAT(不用软件最多可让16人同时利用NDS进行无线通讯)<br>可选用日、英、法、意等六种语言，以及记录持有者的资料。 |
| 电源 | 内置式锂离子充电池，完全充电需时4小时，持续使用时间因应软件不同而可长达6～10小时。<br>附设休息和电源管理功能，另外还可接驳AC变压器 |

## 功能近乎PDA的掌机

虽然NDS是一部游戏机，不过机体本身的功能卓越，乍看甚至会以为是一部电子记事簿，除了电子记事簿用的文件处理介面以外，功能可说与一部PDA不相伯仲。

比起GBASP大了不少，不过也还可以顺利放进口袋。

虽然外表不算很好看，不过机能就相当充实。体积也与PSP相差不远。

## 高质素的影音效果

与上一代的GBA相比，由于NDS加设了屏幕背灯，解决了以往GBA最大的缺点——画面光度不足的问题。除此以外，还将以往掌机的单扬声器转为立体声双扬声器，在声音方面也较以往的掌机优胜。画面方面，虽然解像度只有256x192pixel，不过就3寸的显示屏而言，已经足以与家用机质素看齐，加上支援26万色的优越功能，画质与一部手持的家用游戏机无异，甚至比N64和PS等旧一代家用机优胜得多。

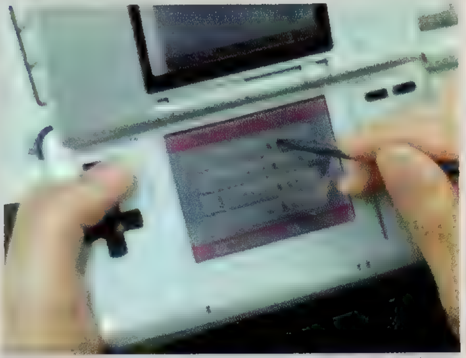
附设背灯的屏幕，即使在较阴暗的环境也可以清楚看见画面。

## 无线通讯对战功能

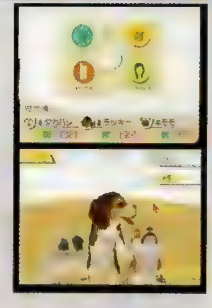
在通讯方面，NDS采用了对应现行的IEEE802.11制式和任天堂自行开发的Protocol2制式无线通讯，传输速度达1.2Mbps，有效距离由10m至30m不等，脱离上一代主机GBA必需连线才能进行通讯或对战的功能。而藉着机体内置的PICT CHAT功能，只需持有一部NDS，不用任何附加软件，也可以无线传输文字与图像，甚至藉此进行无线交谈。再加上内置的时钟、日历，以及多种国家语言的OS，只需加上记忆卡和文字处理介面，就可以成为一部完整的PDA。

## 节省电源功能齐备

电源方面，虽然NDS完全充电虽然需要花上4小时，不过充电完毕后就可以持续使用软件长达最多10小时。另外，任何时候只要将NDS的盖关上，主机就会自动进入休息模式；只要再次将盖打开，就会自动回到将盖关上前的状态。不但可以在电源灯变红后，暂停游戏节省电源，还可以随时暂停游戏，即使游戏没有储存记忆功能，也可以达到"随时SAVE"的效果。



利用NDS内设的通讯功能，除了进行游戏，还可以用作交谈呢！



# 与NDS的亲密接触

文：SEED

刚发了工资，就兴冲冲跑去把日版NDS带回家，为了它，我可是前不久就把GBA留给家里人玩呢！拆开包装后发现触控笔另外有赠送了一支，而且附带的漂亮挂绳也可以临时当触控笔用哦！虽然有点怪怪的，不过用来玩一些需要反复摩擦触摸屏的游戏倒也不错。怀着激动的心情第一次打开NDS的电源，眼前看到的是初次开机的画面，画面上会有这次初次使用NDS的字样，当然，是日文……接着是一些个人配置，例如目前的日期、时间；自己的生日、喜欢的背景颜色、聊天时的昵称等，这些以后都可以随时修改。至于事先就比较关心的电池问题，测试结果也符合官方宣布的6～10小时，而且充电的时候也是可以正常游戏的。不过需要提醒的是，日版NDS的充电电源是接110V的，记得要用变压器转接。

首发的各个游戏大多强调了双屏及触摸屏带来的特殊玩法和乐趣，由此也诞生了一些特别的游戏类型，例如《天堂独太》、《一切都是为了你》，在后面我们还会为大家专门介绍。下面主要来介绍NDS的各种设置和内建的聊天功能。

## 引入全新输入媒介增加游戏发展空间

比旧世代拥有更优秀功能这一点，其实可是说是所有新游戏主机推出时也是必定具备的条件。唯有引入新输入媒介——“触摸屏”——这一点，即使是在与NDS同月推出的SONY手提主机PSP也并未具有的。藉着这一点，令游戏厂商的创作空间得以扩展，产生出不少充满独特概念，令人耳目一新的作品。单就与主机同日推出的游戏，就已经全部运用了触摸屏进行游戏。

新引入的“触摸屏”，不但用在游戏之上，还可以用来通讯。

## 设置众多，可以随时切换语言！

开机后需要点触摸屏或者按A键确认才能进入，此时上方屏幕显示的是自己的昵称、时间和日期，下方的触摸屏则是各种选项。从上到下依次是插入的NDS卡带、PICTOCHFIT（内建的无线聊天软件）、NDS下载（用于某些可下载后多人玩的游戏）、GBA卡带。最下方左方是屏幕光源的开关，右方为闹钟开关，在这里可设置NDS为一个临时的闹钟；而中间部分则是各种本体设定，下面就来详细介绍。

**选项：**可设定启动模式（进入选择界面或者直接进入游戏）、界面语言（可选择英语、德语、法语、西班牙语、意大利语和日语）和使用GBA卡带时画面显示在上屏还是下屏。注意NDS的屏幕比GBA稍大，用来玩GBA游戏时周围有一圈黑框，不过画面亮度以及处理电子书的速度等方面要比用GBASP好。

**日期：**可设定现在的日期、时间以及闹钟的时间，闹钟的时间在上方的时刻画面用红色的短指针来表示。

**个人情报：**此处可设定个人的各项情报，诞生日、昵称以及喜欢的背景颜色在开机时就已经设置过了，另外增加的一项则是个人的简介，在聊天时点击昵称时就会看到。

**触摸屏：**在这里可对触摸屏的效果进行修正，如果没有遇到问题可无须调整此项。

注意调整任何本体设定后选择终了后都会自动关闭电源，这点是有点不太方便。

可以同时插NDS卡和GBA卡。

能够自由选择界面语言。

## 随意涂鸦，无线聊天其乐融融

PICTOCHFIT原本是作为NDS的一个首发软件来开发的，不过现在已经变成了NDS的内建功能。它利用NDS的无线联机功能，可以实现多达16人的同时聊天，距离则是在30米内，中间的普通障碍物不会造成影响。

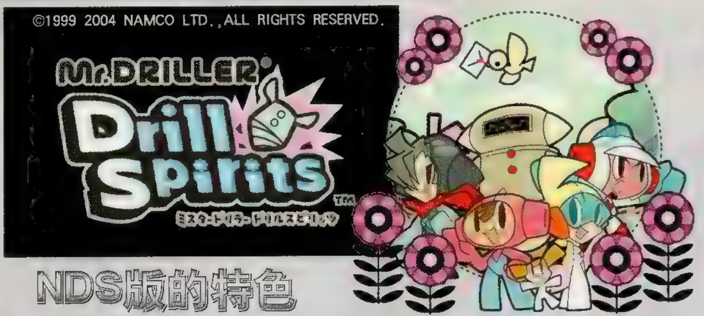
PICTOCHFIT的最大特色在于用触摸屏来输入，你可以自由用触控笔来写或者画任何东西，同时也可以用左列工具条中的橡皮擦来擦去自己不想要的部分。利用下方的输入板可输入英文、日文假名、数字，甚至还有简易的表情符和各种符号。如果点输入板上的文字或者图案不放而移动时，还会发现是可以拖动的，你可以把它放在上方输入栏的任何地方！至于右列除了发送外，还有复制和清除目前输入内容的按钮，使用起来还是非常方便的。

另外PICTOCHFIT还有历史功能，可以点左上方的△和 来上下查看，注意复制功能是复制上方最后一屏的内容，而不是自己上一次输入内容。历史功能储存的聊天记录还是比较多的，在退出后再度进入同一房间仍然可以查看。不过退出聊天室之后选择“终了”就会退出并关闭电源，当然历史记录也会随之清空。

就个人而言，我还是比较喜欢这个功能的，和朋友随意聊天自然有趣，一个人写写画画顺便学学假名的写法也是不错的。

### 聊天时的快捷键

| | |
|---|---|
| A | 输入在下方输入板中选定的内容 |
| B | 删除上次输入的内容（不包括在触摸屏上画的） |
| X | 切换大小写（英文）和大小字（日文） |
| Y | 切换输入板 |
| L | 显示下一个发言 |
| R | 显示上一个发言 |
| SELECT | 复制 |
| START | 发送 |



# 钻子先生 钻探之魂

● NAMCO ● 12 月 2 日发售预定 ● ACT ● 1 人玩 ● 卡带 ● 内置记忆
● 5040 日元 ● http://namco-ch.net/index.html
推荐度：★★★★☆ 参考买入价：390 元

《钻子先生 钻探之魂》是NAMCO对应任天堂新手掌机NDS的第一款游戏，相信大部分的掌机玩家也对“《钻子先生》系列”已有了一定的认识，游戏的基本玩法非常简单，只要在限定“氧气量”完全耗尽前不断向下层的目的地发掘便可。在本次的特别报导中，玩家会看到NDS版的独特操作法及主要模式的介绍。

## NDS版的特色

本次NDS版的最大特色是用上了独有的双画面＋触摸式屏幕设计。在操作上玩家可以自行选用通常的按键方法，或是使用崭新的“触摸屏”来玩。以“触摸屏”来玩的话，只要轻轻地指向角色旁边的方块就可进行破坏，而指向远离角色的位置便可以移动。

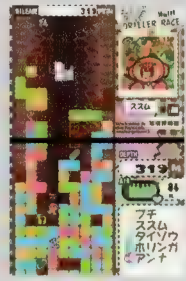
## 新追加的游戏模式

除了以上所讲述的操作方法之外，新要素方面还包括活用NDS机能的游戏模式，现在逐一为玩家介绍。

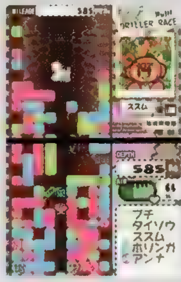
### RACE MULTI MODE

这是一种通过无线通讯进行对战的模式，最多可让5人同时参与，玩家们需要借助各种各样的道具来帮忙，争取早一步到达终点。再者，在某些情况下，各玩家还有机会相互合作，阻碍排在头位的对手。

最多可供5名玩家同时参与游戏，选择使用的人物有6名。



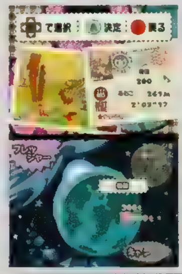
只要取得特殊的道具，就可以向对手进行攻击。



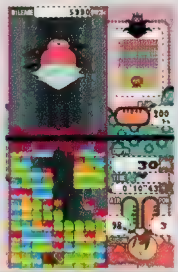
取得有利的道具，把垂直一行的方块清除。

### PRESSURE MODE

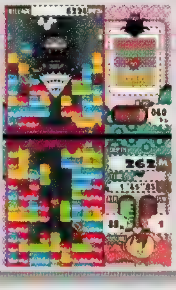
与世界各地出现的地球破坏兵器“马德里路”进行对决的模式，游戏进行期间玩家需要利用“钻魂”击中“上画面”的敌人“马德里路”，每次成功击中敌人的话，就能够阻止其移动。顺带一提，假如“马德里路”与玩家控制的角色太接近的话，游戏便会立即结束。



开始PRESSURE模式，首先要选择出挑战的关卡。



上画面出现的巨大机械体，就是拥有毁灭地球能力的“马德里路”。



终于成功破坏了敌人的装甲，剩下来只要补上致命的一击就可以了。

### 小评论

从游戏玩法上来讲，本作可以说和以往的系列作没有什么太大的区别。《钻子先生 钻探之魂》主要强调的是单人游戏模式，不过玩家可以利用NDS的无线下载功能实现最多5人的同时对战。对战模式采用竞速的方式，比赛谁能够最先突破一定的深度，其他玩家的位置会以半透明的形式表现在屏幕上。如果只有1张游戏卡，玩家就只能使用主角丝丝姆一人。如果能够做到人手一卡的话，不仅可以自由选择游戏中登场的6名角色，在挖掘的过程中还能够得到干扰对手的“？砖块”，刺激程度将提升很多！

利用触摸屏进行问诊及手术来治疗患者，这款全新感觉的游戏作品《研修医天堂独太》已经与NDS主机一起同广大玩家见面！在游戏中，玩家将会扮演见习医生天堂独太，拯救急症病人。

©2004 Spike All Rights Reserved

# 研修医天堂独太

● SPIKE ● 暂定 2004 年 12 月 2 日 ● AVG ● 1 人玩 ● 卡带 ● 内置记忆
● 5040 日元 ● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/
推荐度：★★★☆☆ 参考买入价：390 元

## 拯救求助的病人

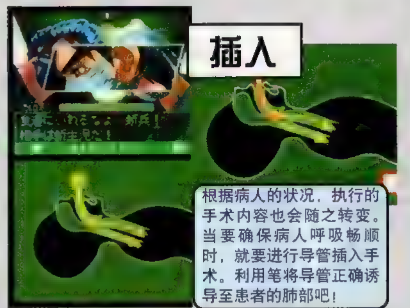
在诊察患者时，必需记录下患者的病情，制作正确的病历表。病历表的内容，随着主角进行诊察或听取前辈的意见后，病历的内容也会跟着改变。依照病历的内容，就能找出治愈病人的正确方法！运用问诊、听诊、触诊三种方法，调查患者的病情吧。

### X光检查

当大概估计出病者的患部后，就可以利用X光详细检查患者体内的情况。除了骨骼以外，以白色显示的部分，也就可能是病人的患处。将可疑的部分圈起，找出正确的患处吧！

### 确定病情后手术正式开始

在诊察过程结束后，就可以依照病历表的资料开始手术。利用NDS下半部的触摸式屏幕直接进行手术，此过程中玩家可以利用笔代替手术刀，替患者执行手术。不过这个过程中一旦犯错，就有可能夺去患者的生命。

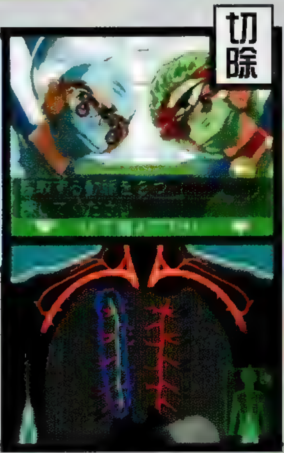


插入

根据病人的状况，执行的手术内容也会随之转变。当要确保病人呼吸畅顺时，就要进行导管插入手术。利用笔将导管正确诱导至患者的肺部吧！

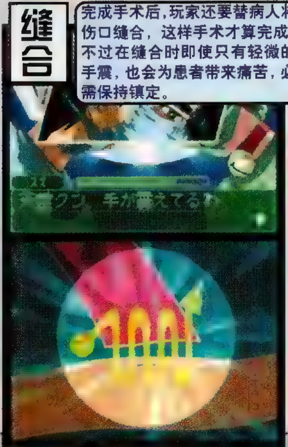
切开

为了割除病人身上坏死的部分，首先必须将病人的腹部剖开，不过要注意切除的部分过多，将会为病人带来不必要的负担，增加手术的危险性



切除

剖开病人的腹腔后，就可以开始将患部切除了。依照病历所提示的资料与前辈的指示来执行手术吧！



缝合

完成手术后，玩家还要替病人将伤口缝合，这样手术才算完成。不过在缝合时即使只有轻微的手震，也会为患者带来痛苦，必需保持镇定。

### 小评论

该游戏在很多方面都像极了GBA上的著名法庭游戏《逆转裁判》，比如角色说话时抖动的画面以及类似于《逆转》中证物系统的“病历”系统等等。游戏很好地利用了NDS双屏，触控笔在整个游戏中发挥了很大作用，玩家甚至可以只用触控笔来完成整个游戏。值得一提的是，负责本作剧本的是曾参与过FF1、FF2制作的寺田宪史，因此在剧本的优秀程度上本作绝对令人满意。该游戏在很多方面基本上都达到了一定的制作水准，画面十分精美，但令人失望的是本作最大的问题却偏偏出在了作为最大卖点的手术上。过于专业的医学术语和明显不足的信息提示使得游戏进程举步维坚，大大影响了游戏的流畅度。

# 一切都是为了你

● SEGA ● 2004 年 12 月 2 日发售预定● ACT ● 1 人玩●卡带●内置记忆
● 5040 日元●● http://kimishine.sega.jp/
推荐度：★★★★☆　参考买入价：380 元

**她的身边总是围绕着追求者，而他也是这些人中的一员。然而他并没有出众的外表、傲人的身份，甚至是一项拿得出手的特长。他能做的只有通过行动来传达自己对女孩的爱慕，可以说所做的一切都是为了她。**

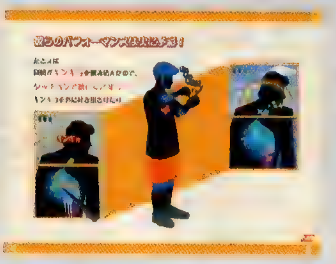
游戏采用剧情式推进，而每段的最后都会根据情节提供一款小游戏供玩家挑战。当玩家成功完成后会得到相应的分数，当累计达到规定数目后剧情就会继续发展。不仅小游戏的种类增加，难度也会渐渐上升。

## 所做的一切都是为了你

### 吹蜡烛

巨大的蜡烛（全长 4．65 米）逼近！

还好有大家的帮忙可以协力吹（？）灭它们。不要犹豫，马上对着触摸屏吹气。但注意频率不要过高，否则有些人会暂时昏厥。另外在公共场所如果不想被误解，还可以用触控笔控制，但只能操控单体，而且还很容易昏厥。



### 救金鱼

不好，她最喜欢的金鱼被人误吞下去了！

用触控笔轻轻刺激那个人的胃，帮助可怜的金鱼脱离险境。速度固然重要，但也要考虑到误吞金鱼的冒失鬼的承受能力。

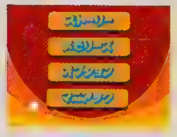
### 拦惊牛

从远处冲来的奔牛绝对是最大的威胁。为了自己更是为了她，拿起触控笔击退这些疯牛吧！

### 拍尘土

怎么可以允许肮脏的东西粘在她的身上！

在时间结束前帮她擦干净，注意，她娇嫩的皮肤可承受不起小伙子的牛劲哦！



在游戏进行中出现所有的小游戏，都可以单独挑战。不仅关数增加，而且难度上升的浮度也相当大。能够完成这些游戏才能体现出玩家真正的水平。

### 小评论

说实话，其实当初并不对这款没有“具体”角色的游戏抱太大希望。毕竟总觉得无法被只有轮廓的女主角吸引，更不用说“为她而死”了。不过实际上手后发现这只是个习惯问题，而且去掉多余的修饰后更能让人专心于游戏方式与情节（虽然有些不可思议）。另外，乍看上去都是小游戏与“瓦里奥”雷同，但由于每一部分开始前都有如 4 格漫画般的前情介绍，增加了代入感；而有了玩法提示后，就不会因为不清楚“应该做什么”而错过某些好的创意。对于触摸屏的使用也很合理，各种小游戏的玩法不显牵强，总能让玩家保持一定的新鲜感。尤其要说的是游戏的音乐，初听上去感觉很奇怪甚至有些“傻”，但随着游戏的推进渐渐发现这份“傻”将青年追求女孩的那股热情体现得淋漓尽致。

# 接触瓦里奥制造

●任天堂● 2004 年 12 月 2 日发售● ACT ● 1 人玩●卡带●内置记忆
● 4800 日元● http://www.nintendo.co.jp/ds/software/madeinwario/index.html
推荐度：★★★★☆　参考买入价：380 元

### 小评论

“以 5 秒钟的快感”为系列广告语的《接触瓦里奥制造》依然保留了迷你游戏搞笑、简单、上瘾的特色。可以说一旦玩家拿起触控笔，就有一种停不下来的感觉了。玩家可以在触摸屏上用划、点、描、画等各种方式进行操作，实在是变化多端！尽管有些小游戏与以往的有所重复，但换了玩法之后，感觉就像碰到了一款新游戏一样。在众多的小游戏中，有一款“搔鼻孔”的迷你游戏尤其猥琐，中毒性极高。等这个迷你游戏升级之后，还会看到一个鼻孔上插着木塞，只有不停地搔另一个鼻孔，才能让其打喷嚏，把木塞给喷出来，恶搞到了极点！回想起《旋转瓦里奥制造》中的“插鼻孔”BOSS 战，看来“《瓦里奥制造》系列”真的和“鼻孔”结下了不解之缘，不得不汗！综合比较一下首发 NDS 游戏中以迷你游戏为卖点的作品，其实就乐趣与变化性来讲，还是要算《接触瓦里奥制造》最高！

掷铁球游戏　吹耳朵游戏

用光厕纸游戏　划火柴游戏

# 大合奏！兄弟乐队

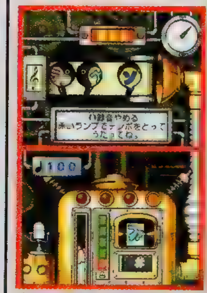
●任天堂● 2004 年 12 月 2 日发售● ETC ●单卡 1 人、多卡 1 至无限人●卡带
●内置记忆● 4800 日元
推荐度：★★★☆☆　参考买入价：400 元

### 小评论

既然以“合奏”为卖点，这款游戏当然是多人游戏的最佳选择了！游戏的玩法非常简单，主要是通过按键与按触摸屏来进行操作。在合奏（多人组歌模式）的情况下，音节的设置是与单人游戏时不同的。想一想在无线联机的情况下，多名玩家手捧着NDS一起来演奏乐曲，是一件多么快乐的事情啊！随便说一下，该游戏支持一卡 8 人玩，如果还想让更多人参与其中的话，那就要另外有人再买卡了。游戏中收录的音乐多为任天堂的经典游戏系列，玩起来非常有亲切感！而游戏本身除了有很多预设的乐曲外，还可以供玩家自行作曲，而且不是一般的作曲，是在五线谱上直接作曲。在游戏之中，玩家在游戏内可以玩音乐的地方，包括有录音室、礼堂等；而器材方面则有各式各样的乐器，一定可以满足音乐发烧友的要求！

游戏收录了很多的歌曲。

可以无限多人一起玩！



自己还要多加练习啊！

如需要协助，按这里吧！

可以进行简易的五线谱作曲。

## 口袋妖怪 突击

●任天堂●RAC●2004年12月2日发售●1至6人玩●卡带●内置记忆
●4800日元

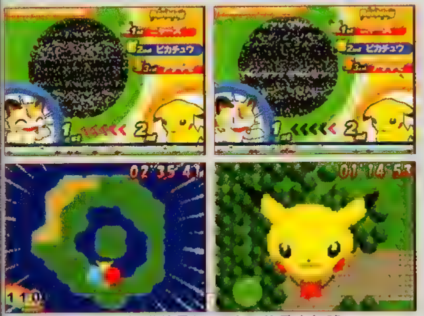
推荐度：★★☆☆☆ 参考买入价：360元

### 小评论

可爱的叫声与清新的画面，这两点可以说涵盖了该游戏的一切！游戏的玩法与“《口袋妖怪》系列”相比，可以说有着很大的差别，甚至可以不把其当作系列作品来看待，而是出现了众多口袋妖怪中最抢眼的明星！通过在触摸屏上使用的触控笔，可以使画面中的皮卡秋做出加速的动作，从而达到跟其他口袋妖怪竞赛的目的。在双画面中，下面的那一个屏幕主要显示皮卡秋的动向，玩家可以从中观察到皮卡秋所处的地形，只有在石砌的跑道上加速，才能达到最高速（在竞赛的途中，除了会遇到一般的路面外，还会出现从空中俯冲到大地上，又或是在海上进行高速奔驰等场面，无论是速度感与操作性均非常爽快）；而上面的另一个屏幕用来表示雷达和竞赛大地图，根据雷达上那些有用的情报，皮卡秋可以尽快找到捷径，尽快超越对手；率先到达Check Point吧！只有能最快到达所有Check Point的口袋妖怪才是最后的胜利者。

尽快到达Check Point，朝着终点飞奔！

在不同的场地中其他口袋妖怪比赛。



从天空降回地面，视觉效果很强烈？

还有可能乘坐气球。

## 超级马里奥64 DS

●任天堂●ACT●2004年12月2日发售●1至4人玩●卡带●内置记忆
●4800日元

推荐度：★★★★☆ 参考买入价：390元

### 小评论

当年N64由于很多因素而没有在国内普及起来，这就直接导致了代表着“3D动作游戏定义”之美誉的《超级马里奥64》让许多玩家失之交臂。现在作为NDS首发游戏阵营中的龙头游戏，相信给了很多动作游戏玩家圆梦的机会。整体而言，《超级马里奥64DS》是以《超级马里奥64》为蓝本，并新加入了对应NDS特有的触摸屏功能、双画面以及无线通信机能的作品，游戏中包括“主游戏”、“对战游戏”和“迷你游戏”三个主要的模式。在“主游戏”模式中加入了全新要素，即使对于曾玩过N64版的朋友而言，也必定能从新角色、新关卡和新解谜中得到乐趣。可使用的角色除了马里奥之外，本次还可操作耀奇、路易和瓦里奥等新人物，利用这些角色的特技来完成每一关，将会获得新的快感。利用NDS的上下画面，可以随时从2D地图画面中确认角色的位置、新追加的情报等，以助玩家更顺畅地玩下去。在“对战游戏”的模式中，会有一款让玩家互相争夺星星的游戏。而说到的“迷你游戏”模式，则完全活用了触摸屏功能，可以玩到30多种的迷你游戏，相信无论任何年龄层的玩家都能投入其中。

马里奥像气球一样飞上了天空，表情非常滑稽。

选择耀奇为主角，凭借变身的能力拯救马里奥等人。

在地图上确认角色位置。

跟库巴决战！

还有大量的迷你游戏。

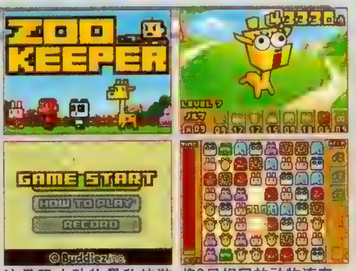
## 动物管理员

●SUCCESS●2004年 12月2日发售●PUZ●1至2人玩●卡带●内置记忆
●4800日元

推荐度：★★★☆☆ 参考买入价：350元

### 小评论

这是一款在国内人气并不高，但却在日本很有名气的PUZ类游戏，可以说与“《PUYO PUYO》系列”同样驰名！当然了，作为一款PUZ类游戏，如果没有吸引人持续玩进去的特色，那么便不能称之为经典的作品！该游戏的特色就是滑稽的动物神态与达成连锁后的爽快感，也许单看图片是无法体会的，只有实际进行操作的话，才能完全理解这款游戏的内涵！接着说明一下游戏的玩法。在下方画面中密密麻麻的便是暴乱的动物，玩家要靠移动它们的位置，令同类的动物集中在一起，最终只要使3只相同的动物在一起便可以令它们消失。之后在上方画面中又会有动物向下落，如果能够令各落下来的也同样是3只一样的话，便可以达成一个连锁。以此类推，连锁越多，分数便会越高。另外，玩家还要留意在上方画面出现的动物，有些是幸运动物，只要消去相同的动物，所得的分数将会加倍。




这是阻止动物暴乱的游戏？

将3只相同的动物连在一起便可以了。

3只消去之后，再掉下来3只相同的便是一个连锁。

上方是幸运动物，捕捉后可以得到双倍分数。

如此经典的PUZ游戏，你怎能错过呢？

时间一到，动物四散逃走！

## 勇者斗恶龙VIII 天空、海洋与大地和被诅咒的公主

SQUARE ENIX　11月27日　RPG

PS2 总分 37

**角马**

印象中好像从未曾给予过游戏满分的评价，不过本次笔者却不得不破戒，因为《DQ Ⅷ》实在是太出色了！无论在移动或是战斗方面均加入了多个新系统，不像某些已成名的RPG系列那样只懂“吃老本”，更难得的是游戏在全3D化之余，仍然能保留“《DQ》系列”的精髓，试问作为一个多年来的FANS，有什么比看见鸟山明先生笔下的人物完美地被3D化而更令人雀跃呢？如果真的要挑剔的话，那就是售价实在是有点偏高了。

**SEED**

一款游戏可以推出到第8集，而且每集都非常受欢迎，一定会有它的理由。《DQ Ⅷ》本次可谓来了一个非常大的改变，在地图上的行动，改为像是“《FF》系列”那样的移动模式；战斗中也可以选择以往的2D或者是新制作的3D动作模式；更将以往成功的《DQ怪兽篇》的元素加入游戏之中，令笔者感觉到这是一款“完整”的《DQ》。唯一令人反感的便是售价太贵，而且那有趣可爱的史莱姆手柄又要另外购买。

**MASH**

RPG经典系列《勇者斗恶龙》终于推出最新一集，本作最显著的改变之处，就是无论人物或背景均采用上3D立体方式来制作，迎合了当今玩家们的要求，令人觉得新作变得更为完美。当然，“《DQ》系列”一向着重的故事性丝毫没有减弱，在大量新元素、新系统、新怪物增加之余，相信只要各位是RPG迷的话，对于本作绝对没有不玩的理由。

**苍刃**

“《勇者斗恶龙》系列”的最新一代，与以往最大的分别就可算是画面的转变，从传统的2D风格变成充满新意的3D画面。除此以外，新作中更加入了一部分角色育成的要素，以增加自由度。故事内容、迷你游戏等方面依然相当丰富。战斗画面中设置了目前的RPG作品所流行的第三人称视点，而该系列一贯的鸟山明流画风也是吸引人的卖点之一。

## J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯

KONAMI　11月18日　SPT

PS2 总分 31

**SEED**

用《WE8》的引擎所开发的《JLWE8》，最大的吸引力当然不是一贯的J League球队及隐藏的海外球会，而是近期闹得沸沸扬扬的中超球会。虽然以假名登场，不过可以操控大连实德或北京现代，挑战一众日韩球会，感觉相当过瘾。而本作初登场的COMPETITION模式，可以将各玩家的对战记录组合起来，解决了等候轮流比赛的问题，实在方便。

**苍刃**

“《J LEAGUE》系列”最新作，除了日本的联赛以外，还加入了中国与韩国的联赛，不过始终由于是《J LEAGUE》的关系，可选择球队的数量方面还是受到了相当的限制。与其他“《WE》系列”作品一样，游戏中也设有MASTER LEAGUE等模式。可以说，这款游戏基本上除了登场球员与正统系列不同外，其他方面没有什么大的分别。

**角马**

一向J.LEAGUE版的《WINNING ELEVEN》在国内的人气度都很低，会认真玩的玩家也不多。但随着加入了中超联赛和韩国联赛后，也成为了足球迷的话题作品，始终中国人还是比较喜欢中国的足球联赛吧！至于玩法方面并没有太大的变动，玩过“《WE》系列”的玩家应该能轻易上手，支持中超联的朋友不妨买一张回家玩玩吧。

**MASH**

“《WE》系列”的最新作，本次以《WE8》的系统作为基础并作出了改动，虽然整体的操作没变，不过可能所有球员的能力向下调的缘故，在操作性上不如《WE8》那么流畅，需要花上一点时间去适应。球队方面，本次新增了中超联赛和韩国联赛的球队，对于一直关注这些球队的玩家而言，玩起来会感觉到有一定的趣味性。

## 马里奥聚会6

任天堂　11月18日　ACT

GC 总分 30

**电童**

能够出到第六作，已足可见这类杂锦迷你游戏的确有一定的销路。本作继续沿用以往的游戏进行方式，并且追加了利用麦克风来玩问答游戏，不过对于不懂日语的国内玩家来说，当然是毫无吸引力可言的。而作为主打的迷你游戏模式其实来来去去都是差不多的，即使全部都是重新设计，却还是有换汤不换药之感，但作为一款待客之用的游戏已算合格，留到假期中招呼亲戚朋友吧。

**MASH**

“《马里奥聚会》系列”的最新作，内容包含了80种以上的迷你游戏，再加上使用附送的麦克风来进行的5种游戏，玩家在本作中可以享受到的乐趣实在是难以形容的。除了4人相互竞争的玩法以外，本次还加入了1对1、1对3等模式，根据参与的人数不同，游戏内容也会产生变化。在整体平衡性经过了显著调整的前提下，对战的感觉更加刺激。这款充满趣味性的游戏，最适合用来与家人一同享受了。

**角马**

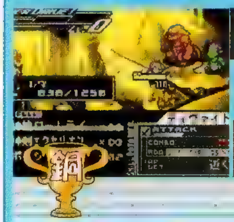
一款游戏能推出至第6代，当然是很不简单的，而且在玩过之后也会发现该系列游戏在不断进化中，即使不须任何说明，无论谁都可以轻易地掌握游戏的玩法。本作中除了收录多达80个以上的迷你游戏之外，更加入了4个可使用麦克风来玩的迷你游戏，再加上具有日夜事件变化等新要素，可以说是邀请朋友到家中玩GC的必然之选！

**SEED**

作为任天堂旗下不可或缺的系列作《马里奥聚会》，其最新的第6代也终于登场了。以迷你游戏大集合为主的此作，本次准备了超过80个迷你游戏，单从数量来计算已非常惊人，最值得赞赏的是接近或相似的迷你游戏不算多，如果使用麦克风的话更可玩专用的迷你游戏。以游戏的内容来说虽然还没有达到令人惊喜的程度，不过本次追加了以1对3的玩法，就算只有一个人也能充分体会游戏的魅力。

## Riviera 约束之地Riviera

GBA 总分 31



**电童**

从WS移植过来的RPG，游戏内容其实相当有出色，只是当年因为WS不流行而变成苍海遗珠，本次推出GBA版可说还给了它一个公道。游戏故事相当有味道，画面也属上乘，具备了RPG必备的条件。此外，系统相当有特色，因为玩家需要为武器或道具设定技能来对敌，令该游戏多了一层战略性，并不是单纯依靠升级，没有玩过WS版的玩家一定要试试看了。

**MASH**

记得在WS上此作推出时，其独特的故事以及吸引人的角色都令笔者曾留意过这款游戏，不过最后考虑到是WS的游戏而放弃了。如今此作以移植强化版的形态在GBA上推出，虽然故事跟WS版没有两样，而整体游戏的进度也比预期中慢，不过可借助武器和道具设定不同的技，这一要素却有一定战略性，再加上其不错的画面表现，以一款掌机RPG来说已算是具有很高的水准，值得买来一试。

**SEED**

移植自WS版的RPG类型游戏，本次的GBA版在各方面的表现明显更为优胜，作品本身的质素其实相当高，它具备了RPG游戏的各种要素，例如细致刻划的故事和独特个性的登场角色等，再配上充满战略性的游戏系统，RPG迷绝对能够在本作中享受到极大的趣味性和满足感。总的来说，其实除了一些经典名作以外，还有不少具有相当水准的游戏，玩家们应该一试。

**苍刃**

本游戏完全移植自WONDERSWAN版的同名作品，游戏着重故事与系统，就掌机游戏而言，算是内容颇为丰富的作品，探索部分的系统也具有相当的特色。相同道具由不同角色使用，其效果也会随之而改变，这一点，值得注目。移植后游戏画面大幅改善，还增加了不少附加元素。就GBA的RPG而言，是近期值得一试的作品。

总分：金强劲推介 36—40　银强劲推介 32—35　铜强劲推介 28—31

东瀛采风

# 独家采访

# 坂口博信×植松伸夫

## 植松伸夫参加Mist Walker的作品开发！
## 坂口博信创建的新公司将要推出的作品难道是……

我很喜欢笑，更喜欢让别人笑

所以"SMILE PLEASE"便成立了

代表世界的RPG、"《最终幻想》(以下简称FF)系列"的生父——坂口博信。同系列乐曲的创造者——植松伸夫。这两名"FF"的缔造者，进化的见证人，终于宣布将再次协作打造全新的作品。在自己创建的公司Mist Walker独立开发的坂口与脱离SQUARE ENIX、成立自己的音乐工作室的植松将会共同开发出一款什么样的游戏呢？续之前刊登的对坂口博信新公司的访谈后，现在就让我们从坂口与植松的对话中一探究竟吧！

### 植松伸夫的新公司 SMILE PLEASE始动！

**记者** 首先，植松先生，为什么您也会在这里呢？——这样问应该不算太唐突吧（笑）。关于前不久宣布脱离SQUARE ENIX一事，确实是引起了业界不小的震动啊。相信有很多人都会有这个疑问：那时您是怎样考虑的呢？

**植松** 今天我来这里就是为了招待坂口的（笑）。

**坂口** 你也就请我喝了杯咖（笑）。

**植松** 是吗（笑）？算啦，让我们说正经的吧。脱离SQUARE ENIX后被外界用"独立"这样的词来形容，这在之前做出决定时确实没想到会引起了如此之大的反映。然而说实话，即使是现在我都不认为这件事会使我造成多么大的变化。之所以那时会选择离开（SQUARE ENIX），并不是像有些人认为的那样"因为发生了什么事，所以选择了辞职"。毕竟我在将近20年的时间里一直都在同一个地点从事着同样的工作，多少也积累了一些东西、有了自己的想法。而我认为将这些重要的东西进行整理才是最重要的。尤其是这几年把时间与精力全都用在了工作方面，完全没有自我发展的空间。为了能够按自己的风格和节奏进行工作，所以做出了离开SQUARE ENIX、成立自己公司的决定。

**记者** 可以理解为调整心态？

**植松** 虽然我也想，但已经没有那个时间喽（笑）。不过这次确实没有这个打算。完全是为了从旧有的工作状态中跳出来，向新的目标挑战。

**坂口** 也就是说 从新开始，再搏一次。

**植松** 没错。不打算休整一段时间也是为了不让自己松懈下来，要利用现在的热情到达新的高度。自己成立工作室、亲自参与制作也都是为了这个目的。

**记者** 只有这样才能制作出令自己满意的作品啊。无论是在立场还是心态上都重新调整了一下自己。

**植松** 正是如此。如今看来应该就是当初决定辞职的真正原因了。

**记者** 原来如此。那么也就是说今后同样会为SQUARE ENIX的作品制作音乐了？

**植松** 那是当然的了。**工作室的原则就是如果有能合作的机会，我们一定会尽力做到最好。**

**记者** 看来也有与其他厂商合作的可能。

听闻植松先生已经成立了公司，名称是……

**植松** **SMILE PLEASE。我很喜欢笑，更喜欢让别人笑，尤其希望大家能够开心度过每一天。**毕竟现在的生活压力都很大，悲伤呀，痛苦呀什么的已经够多了，现代人真正渴求的是发自内心的愉悦。因此便使用了这个名字。

其实公司的名称来自于早年购买的Stevie Wonder的专集《Fulfillingness First Finale》，里面的第一首歌就是"SMILE PLEASE"。

**记者** 如同又回到了原点。

**植松** 这个说法好，可以看作是对之前谈话的综述。

坂口 记者 （笑）。

### 关于今后的"FF"

**记者** 好，到这里坂口先生便出场了。见面之后两位便决定要一起合作，干出些名堂吧。

**坂口** 其实从很早以前我就已经或直接或间接的与植松先生合作，使用他做的曲子了。当初制作游戏的最初阶段，在音乐没有完成前还不觉得，但当拿到

坂口博信×植松伸夫

# 与微软和任天堂已经进行了多方面交涉

**坂口博信** Hironobu Sakaguchi

作为"最终幻想"的生父，坂口博信将"FF系列"推向了世界。元SQUARE(现在的SQUARE ENIX)的创立者之一，现在担任Mist Walker的法人。代表作有《时空之轮》、"最终幻想系列"等。

**植松伸夫** Nobuo Uematsu

目前担任SMILE PLEASE的法人，从最初的"FF系列"开始，植松伸夫参与制作了SQUARE ENIX大量的游戏音乐。即使在海外，喜爱他作品的人也相当多。另外，他组建的乐队"THE BLACK MAGES"也相当受欢迎。

植松先生送来的成品，**配合音乐继续制作时突然感觉到游戏好像被赋予了新的生命。画面变得更有生命力，而想要表达的感情也通过优美的旋律自然地流露了出来。**这就是音乐的力量啊！另外，我确实是很喜欢植松先生风格的旋律(笑)。之后一有新游戏的制作计划就希望能有植松先生的参与和协助。

**记者**　您说的我能理解。

**坂口**　是呀。如今能够继续合作，确实是很高兴啊。

**记者**　话说回来，坂口先生，最近好像"FF系列"的制作班子曾经找过您？

**坂口**　是啊。虽说不知道以后会怎样，但目前"FF系列"的导演、制作人都希望我能够继续参与系列的制作。开发"FF XII"的松野先生和开发"FF X"的北濑先生也都找到我，谈论过这方面的话题。当然了，他们一定也没少去找植松先生商量。不过，**现在确实还是更想制作出些新的东西呀。**

## Mist Walker将为微软和任天堂的主机开发游戏！

**记者**　虽然两位目前仍然还会参与"FF系列"的制作工作，不过更多的应该是在协调与协助方面吧，尤其是坂口先生。但这样也给两位提供了更多自我发挥的空间。距离上次的采访已经过去将近4个月了，不知道Mist Walker的进度如何？之前曾提到的RPG作品，制作方面还算顺利吧。

**坂口**　确实如你所说。说不说呢，关于进度……现在有**3部作品**正在制作中。

**记者**　居然有3部作品！那，平台呢？

**坂口**　硬件方面还没法说，但现在**已经与微软和任天堂进行多方面交涉了。**

**记者**　哦，原来如此！硬件方面现在还不能说……上次在采访中提到的"考虑以次世代为基础"指的就是这个吧？

**坂口**　那个……无论如何都不能再往下说了(笑)。

**记者**　明白了(笑)。那么关于那3部作品，有没有可能介绍一下目前进度最快作品的概念、设定之类的资料？

**坂口**　**作为首部作品，我还是想追求剧情能够打动人。**话虽如此，就像上次采访时说到的，现在还是处于游戏最初开发阶段，主要还是搜集整理各种素材与资料。故事方面想更加强调玩家的参与性与互动性，为此一些相关的工作正在按计划进行，当然一些传统的手法也会被应用到里面。而所有这些都是出于能够更完整地传达那份感动，让玩家能够更投入地融入到游戏中。不过现在能够透露的具体内容比较少，不能准确传达我们的一些想法，对于一些理念可能不太容易理解。现在正在制作确定世界观的概念图。

**记者**　看来还算比较顺利。

**坂口**　对游戏系统以及游戏具体的进行方式等方面也已经着手策划了，不过还是要等操作方式确定下来后才能够真正作为重点开始制作。毕竟如果连玩家如何玩这款游戏都不能确定，那么剧本的角度表现方面也就无从说起了。

**记者**　关于这款作品具体内容的发布大约会在什么时间呢？

**坂口**　**会在来年的某个时间。**将会是款全新的作品，植松先生也会参与其中的制作。另外还希望有很多人参与近来，等时机成熟时一定会发表的。

## 感觉如同漫步在未知的草原 不同于"FF"风格的作品

**记者**　植松先生是在今年的11月加入的吧？

**坂口**　最近刚刚请植松先生看了两部作品的故事构架，等到明年概念画完成后游戏整体的印象便基本可以确定了。

**植松**　是啊。我这里也开始逐步展开工作了。以前因为同坂口先生合作时，

## 关键词　植松伸夫所创建的SMILE PLEASE标志率先公布！

由植松伸夫所创建的SMILE PLEASE，在近日终于公布公司的标志。在阳光下，“SMILE PLEASE”如同洗完后凉晒的衣物，给人一种轻松愉快的印象。单从充满个性的标志上我们就能体会到“喜欢笑，更喜欢让别人笑”的植松伸夫的精神。今后植松伸夫就将以这里为基地，通过各种作品再次向世界传播“植松旋律”。让我们一同期待他今后的作品吧！

▲真实表现植松风格的标志。光是看到这个标志就让人感到内心的平和与愉快。

## 关键词　坂口博信和他的MIST WALKER

沉寂2年半的坂口，在进行了充分的准备后带着他的工作室“MIST WALKER”再次涉足游戏业。与他在一起的还有很多我们熟悉的名字：天野喜孝、井上雄彦以及重松清等人。可以看出之前虽遇到很大的挫折，但这次充满自信的坂口给人一种卷土重来的感觉。在第一款作品制作的同时，坂口还在继续与业界人士接触，而目前最大的成果就是以前的老伙伴，著名音乐制作人植松伸夫的加入。

# 故事框架有别于“最终幻想”
# 新作品将是对人生的反映

他都已经将各种设定与概念规定下来给我。而现在需要我去考虑更多的东西，我也将它作为一次挑战、一个机会。但之后渐渐感觉到对某些方面的力不从心，非常烦恼。之后还是坂口先生给了我重要的提示：**将自己对剧本、情节的反应、感受不加修饰地直接表现出来。**

**记者**　两位是以什么样的形式合作呢？

**坂口**　我只是把剧本拿给他罢了。

**记者**　然后告诉植松先生这部分要用什么什么样的音乐？

**植松**　基本上没有。

**坂口**　只有某些特殊的场合。剧情中某些地方气氛会突然转向另一面，而发生前就要有音乐的铺垫。不过**基本上都是以“植松旋律”为基础进行改进或增幅。**

**记者**　这次音乐制作的目标、主题是什么呢？

**植松**　从我的角度看一个是完全独立制作，另一个其实还是制作**有优美旋律的音乐。**

**坂口**　15年前为音乐CD取材的时候便已经有了答案。那时已经产生了**“新的作品要给人一种在从未被涉足的草原上漫步的感觉”**这样的想法。这次就是名副其实的新作，因此还会以它做为目标。来到一个陌生的地方，虽然对未来有种种疑惑，但仍会勇敢地前进。

**植松**　**这一次将会与“FF”不同。**我和坂口先生也上了年纪，看待事物的角度也与年轻时不同。作品直接反应了制作者的心态、思想，因此一定会不同于当年制作的“FF”。

**记者**　确实是呀。不过坂口先生的任性好像并没有怎么改变吗。

**坂口**　呃……是吗？不过也一定会成长的（一同爆笑）。

## 有别于传统RPG的登场人物想表现对细微事物的感动

**记者**　植松先生，关于刚才所说作品的……

**植松**　抱歉，现在还不能说。

**记者**　如果从概念画看，给人一种非常壮阔、宏大的感觉。

**坂口**　是吗？

**记者**　嘴还真严……（笑）

**坂口**　目前能说的就是新作中**登场的角色将有别于传统RPG游戏的人物。**以往注重的都是人物能力方面的增长，但精神方面真的也已经成长了吗？这只有通过发生的每一件事情来表达。**能够从一些小事中领悟某些哲理，从看似平凡的事物中感受震撼。**毕竟由这些构成的世界才是最真实的。

**记者**　不错，很有意思！

**坂口**　其实**作家重松清先生也参加了新作的制作。**重松清先生最擅长以身边熟悉的人为主角的短片，将家人、恋人浓缩在一起，描写某一瞬间，给人极深刻的印象和感动。

**植松**　非常的感人。

**记者**　现在对剧情非常感兴趣了。

**坂口**　当初在“FF系列”最初开始制作的时候就曾梦想能够发展到10部作品，**现在同样计划能用20年的时间将新系列做到10部。**第一部作品将会是这些年来自己沉淀、积累成果的真实体现。另外还会有偏向娱乐或主题严肃，投射现实的作品。同时在主角塑造方面将强调“绝不放弃”，毕竟现在我们生活的时代还存在着不少阴暗、另人失望的地方，正因如此我们更不能舍弃继续坚持前进的心。为此，考虑了很多。

**记者**　听了您刚才所说的话，我现在非常激动。期待正式发表那一天。

## 回顾　坂口计划再确认

杂志在之前9A的东瀛采风中已经介绍了重新复出的坂口博信以及他的“MIST WALKER”。准备了2年半的坂口不仅成立了自己的工作室更宣布将直接投身于游戏开发的第一线。同时坂口强调了将会改变今后所制作游戏的风格，尽量从玩家的角度设计游戏以及将更注重玩家与游戏能够更自然地互动。

而在本次的报道中，坂口不仅透露了初期的作品数，更出人意料地表示将会与微软和任天堂合作！另外可以看出坂口决定摆脱“FF之父”的束缚，以自己这些年的感悟以及更为成熟的思想制作一款（系列？）能与“FF”抗衡的作品。而随着各种像植松伸夫这样业界重头人物的加入，“坂口计划”正在稳步进行，让我们共同期待这款准备再造经典的作品吧！

# 继承了最强基因的超强游戏主机

特别推介

# 天才主机的后继机

PLAYSTATION2

日本的媒体记者真的只能用“冷静”两个字来形容。他们平常给人的感觉就好像戴着铁面具一样，不管遇到了多么崭新、多么震撼的事实，也不管他们的内心实际上有多么震惊，从记者的脸上都看不出任何的情绪波动，或许这就是身为一个记者的基本素养吧，这一点在笔者身上也不例外。最近十年我几乎出席了所有的跟游戏有关的发表会，但在我的记忆中，这段期间我连鼓掌的次数都寥寥无几。

虽然日本的媒体记者是如此的冷静，但却有这么一次，他们竟然不约而同地起立，热烈地鼓起掌来。

1999年3月2日，东京国际议事厅的讲台上，一位带着如同孩子般雀跃笑容的男性就站在那里。

这位男性，也就是Sony Computer Entertainment的副社长久多良木健（当时。现在的身份是该公司社长兼集团CEO、Sony副社长）向业界相关人士高声发表了一则宣言。

“考虑到电子娱乐界的未来，我们认为有必要研发出性能远远超越个人电脑以及工作站的主机，那就是次世代的PlayStation！”

这次的发表在当时造成了很大的震撼！新硬件搭载了拥有着相当于超级电脑运算能力的新开发CPU“Emotion Engine”，以及号称每秒可以描绘7500万个多边形的绘图引擎“Graphics Synthesizer”，所采用的储存媒体则是被预料将成为未来主流的DVD。这样的发表内容让记者们忘了平常坚守的原则而开始骚动了起来，然而惊人的消息不只如此，久多良木又说出了更令人震惊的话。

“次世代PlayStation将拥有对现行PlayStation的向下兼容性。”

就在这一刻，平常不可一世的记者们全部仿佛回到了好奇心旺盛的童年般，一个接一个站了起来，并开始对站在讲台上的久多良木报以热烈的掌声；在热烈喝采环绕下的久多良木，如同小孩般纯真的脸上始终带着璀璨的笑容。

从90年代后半开始，游戏业界毫无疑问的可以说是处于“PlayStation世代”中。如同过去的FAMICOM以及SUPER FAMICOM一般，从来没有人可以从君临整个业界的PlayStation手上夺走市场占有率第一的头衔；原本被贬为“游戏菜鸟”的外行人们，却在当时凭着对于时代潮流的过人眼光爬上了业界第一的宝座。

PlayStation是个仿佛能够满足创作者们所有要求的杰出主机，拥有超越当时所有主机的三次元影像处理能力的PlayStation吸引了无数的创作者投入到游戏软件的开发工作，每年都有崭新且划时代的作品在PlayStation这块土地上诞生。

诞生在游戏主机竞争最激烈之战国时代的PlayStation，可以说是某种天才；但这个天才需要后继者吗？真的有必要去开发次世代的主机吗？如果Sony Computer Entertainment（SCE）的成员们还因为过去的成就而自满的话，或许这个故事就不会发生了吧？虽然已经登上了业界第一的宝座，但SCE仍然以挑战者的身份自居。次世代PlayStation的开发工作早在1994年12月，PlayStation刚刚发售的时候就已经开始着手进行了。

# 走在时代的最尖端！

PLAYSTATION2

主机这玩意从发售的那一瞬间就已经开始折旧了。游戏业界的技术进步可以说是日新月异，尤其PlayStation发售的90年代正好是主机战争最激烈的时期；在这段时间里，所有的厂商无不为了超越对手而投注大量的心血在技术开发的工作上，因而形成了谁也不知道能够掌握游戏业界霸权的究竟会是哪部主机的混沌局势。就在这样的局势之下，以久多良木为中心所构成的PlayStation开发计划在绝对保密的状况下开始了。

说到开发计划，最初当然是从“提出构想”这个阶段开始的，这个阶段也可以说是个“反复思考”的阶段。在这个阶段中，先从提出“我想让次世代主机拥有这种能力”之类近乎幻想的想法开始，然后进一步讨论要实现这样的想法需要怎么样的半导体，以及整个架构（※1）应该如何构筑，诸如此类的讨论在以久多良木为中心的技术人员们彼此间不断进行着。

在次世代PlayStation的开发过程中，久多良木打从一开始就坚持的部分是“让新主机拥有与PlayStation的相容性”，他还曾经这么说：“向下相容是一定要达成的目标，因此，我们必须从LSI（※2）以及基本架构的开发层级起就坚持这个原则才行”；但即使从成本的角度来看，要达成这样的目标并不是只要在主机上装两种系统，然后互相切换就搞定了。不管是在硬件还是软件方面，开发人员们都就这个问题进行了无数次激烈的讨论与验证。

而为了让久多良木这位绝代创作者的梦想实现，次世代的电脑芯片“Emotion Engine”以及“Graphics Synthesizer”就这样应运而生了。久多良木的想法是：必须在游戏软件开发者的需求达到临界点之前，提供新的开发引擎给他们才行。在看过了众说期待的《FINAL FANTASY Ⅶ》令人惊艳的影像表现之后，久多良木反而感受到走在时代最尖端的PlayStation，将逐渐无法满足创作者要求，因此次世代PlayStation的开发是刻不容缓的。

为了开发作为次世代PlayStation核心部分的两颗LSI，久多良木对开发小组的成员们下达的指令就只有一个，那就是“走在时代的最尖端！”。这句话的以及并非要在游戏功能上拿第一，而是要以制作出领先全世界半导体发展的顶尖产品为目标。数年后的技术究竟会进步到哪个地步、设计工作又应该如何进行，开发小组从半导体的未来到把相关技术运用在游戏上的便利性都做了极为深入的研究，并以最高标准为目标；而这也正是“Emotion Engine”与“Graphics Synthesizer”开发过程中的最高指导原则。

CPU与绘图引擎毫无疑问是一部主机的心脏。这两样东西若是没有完成，那就连展示画面也做不出来。从这点来看，1999年3月，也就是那场公开了大量展示影像的发表会举行时，这两颗芯片的制作工作早就已经完成了。这一点乍听之下很难让人相信，但事实就是如此，想不信都不行呢！

“我们是在1998年的夏天首次完成Graphics Synthesizer的试作品，由于这是一颗非常复杂的芯片，因此之后当然也还是经过了无数次修改才完成最后成品的；但这块最早完成的芯片已经可以毫无问题地运作了。虽说是在设计团队的成员们共同努力下才有这样的成果，不过说实在的，我还是会有种‘老天保佑’的感觉呢。托大家的福，我们才能让开发工作进行得如此顺利。”（首席工程师 田中正善）

久多良木曾经对田中这么说过好几次：“芯片的开发工作绝对不允许失败。制作时绝对不可以抱着‘只要达到这样的程度就足够了’的想法。除非到了‘所有的可行手段都已经试过，而我们想要的果然还是这个’的地步，否则绝对不能提出最后的答案”；于是乎两颗LSI就这样完成了。若与次世代PlayStation发表前公开的最新个人电脑用芯片相比，次世代PlayStation的芯片在绘图能力上是远远凌驾后者的。

如果我们当时稍微务实点而妥协的话，之后或许就赢不了啦。光想到这点，我到现在都还会背脊发凉啊。”

说出这句话后，田中露出了笑容。

## 海洋蓝

**PS2主机颜色变化的历史**

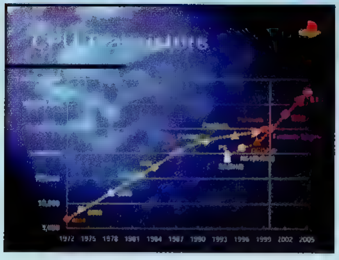
**2002年7月18日发售**

这个颜色是与禅意黑（8月1日发售）一起以2色合计限量50万台的形式发售的，价格是30000日元。与给人厚重印象的一般向PlayStation2不同，主机的外壳采用的是透明的涂装。这两种颜色都受到了广大的好评，并成了2002年夏天的热门商品。而受到了这次成功的鼓励，许多季节限定色的PlayStation2主机也在往后一一登场了。

▲主机颜色采用的是透明蓝，给人的印象与过去的颜色大不相同。

## 再小一点！还要再小一点！

PLAYSTATION2



前面说了这么多，我们可以了解到次世代PlayStation的能力绝对是足以让人震惊不已的；然而随着能力的大幅提升，半导体所发出的热量也变得相当惊人，且所必须消耗的电力也势必将远远超过当时一般游戏主机的标准。而且在试作阶段中，由于就算把所有的半导体组合起来实际跑软件时也不知是否能够顺利地运作，因此非得在主机中加装保险用的零件才行；而在加装了散热装置、电力供给装置以及保险零件之后，所完成的试作机就成了大得异常的玩意。由于最后的状况变成装备半导体等内部零件用的“印刷基版（PCB）”无论如何都必须用到2块才行，设计团队因此产生了极大的骚动。负责硬件设计的三浦和夫这么说：

“必须用到2块印刷基版是很严重的事情，不但制造主机的成本会因此而增加，而且这么一来主机的尺寸将不可能缩小，当时真是非常令人头痛啊。”

他如此回忆着当时的情形。

在这样的情况下，设计团队仍持续进行缩小主机尺寸的试验，而最后所达成的成果，则是在1998年秋天正式成型的原型机。不过，这部原型机里面仍旧装着2块基版，与最后发售的PlayStation2相比，这台原型机不管长宽高都长了20厘米以上；即使如此，当时设计团队仍然对自己做出的成果发出赞叹：“没想到竟然可以做得这么小”，从这点就可以看出，一开始提出给技术人员们的次世代PlayStation构想是个多么巨大的东西。

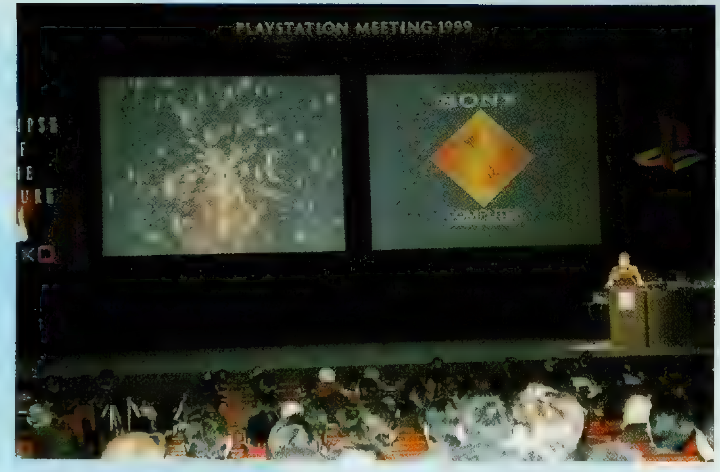
不管，原型机终究只是原型机，充其量也不过是达成最终目标前的一个垫脚石而已。从这个阶段开始，久多良木、三浦以及Sony的顶尖工业设计师后藤真佑又展开了另一波关于本身坚持的攻防战。

1999年3月2日，以媒体记者为首的游戏业界相关人士全都聚集到了位于东京有乐町的东京国际议事厅。

“PlayStation Metting 1999”

如同这篇文章开头所述，次世代PlayStation的传说从这里才要正式开始。

会场中所发表的硬件规格之高堪称是到了让人难以置信的地步，而且为了证明这样的硬件规格决不只是纸上谈兵，SCE毫不吝惜地公开（※4）由“Emotion Engine”与“Graphics Synthesizer”所描绘出的影像。有被风吹出波纹的湖面，也有仿佛能让人感受到热力的美丽烟火；而且这些影像不只是美丽而已，所有的影像都能以互动方式动作。集合在会场的相关人士们无一不对此受到了相当巨大的震撼。在PlayStation上只有在影片场景中才能看见的高品质CG影像，如今已经可以用即时的方式动起来了：“科技发展永无止境”，这次的发表会向全世界的游戏迷们证明了这个事实，同时这场盛会也在游戏历史中名留青史。




▲1999年3月2日，PlayStation的次世代机终于正式公开了。发表会中所公开的展示影像与当时世面上的主机可以说是属于完全不同的等级，会场中的记者们全都看得目瞪口呆。

当久多良木在国际议事厅向全世界发表令人震惊的消息同时，硬件的开发工作并没有暂停；随着开发工作的进行正式曝光，开发现场的人员们必须承受比以往多出数倍的压力。由于硬件的规格已经正式发表，开发人员现在所必须做的，就是把能够实现这种规格的装备全部整合起来，并将其装进一个小小的盒子里。他们究竟有没有办法把所有的东西全都放进设计师所要求的外观设定中呢？三浦先生所说的“过去人生最忙碌的一年”就这样开始了。

Sony的顶尖工业设计师——后藤真佑，初代的PlayStation及其控制器、PSone、PlayStation2，以及才刚刚在11月3日发售的新型PlayStation2全都是由他经手设计的作品。

当后藤这位顶尖设计师开始设计次世代PlayStation的造型时，他最讲究的部分究竟是哪里呢？当次世代PlayStation的外观设计发表后，他曾经在接受采访时说：“我最坚持的就是要尽量简洁。”

回顾当时受到全世界赞赏的初代PlayStation的外观设计，只要有个长方形在加上3个圆，就算是小孩子也能够轻松地把外观给画出来；他想要在次世代PlayStation中也实现可以与其匹敌的简单造型以及冲击性。后藤针对次世代PlayStation所构思出的，正是“把大盒子和小盒子组合起来”这样的设计概念。

把一大一小的盒子像堆积木一般叠起来，这个设计概念乍看之下似乎非常的简单，然而却可以产生让本体看起来更加轻薄短小的效果，除此之外，后藤还在比较大的盒子上加上了表现散热板（散热用的零件）以及高性能印象的5条沟槽，通过让记录卡插槽以及手柄插槽与这些沟槽一体化，又更加强调了主机本体的简洁。

以上对次世代PlayStation外观设计的说明听起来简单，然而事实上要让这个设计成形可花了一段颇长的日子；其间后藤先生一次又一次地重画，当他最后终于得到久多良木的认可时，已经是他开始设计的一年后了！这段诞生过程真可说是备极艰辛啊。

### 用语解释

※1.架构（Architecture）：指的是构成硬件主干的系统、特性以及特征的集合，可以说是一部游戏主机最基础的部分。

※2.LSI（Large Scale Integration）：译成中文就是“大规模集成电路”，这是一种在一颗半导体芯片上集合了1000～10万个构成单位的集成电路。

※3.《FINAL FANTASY Ⅶ》：由SQUARE（现在的SQUARE ENIX）所推出，PlayStation上最具代表性的杀手级游戏。本作是在1996年1月31日，SQUARE宣布投入PlayStation游戏开发阵容时公开的；而在发表之后1年，也就是1997年1月31日，《FINAL FANTASY Ⅶ》终于正式发售。通过DIGICUBE在1996年11月开始运作的便利商店流通机制，本作创下了爆发性的热卖记录。游戏中彻底颠覆了过去家用电子游戏常识的高品质图像与世界观，同时证明了PlayStation所拥有的潜力；可以说本作是象征家用主机游戏软件开发工作迈入新时代的里程碑之传说大作。

※4.毫不吝惜地公开：在东京国际议事厅举办的次世代PlayStation发表会中可说是惊奇不断。SQUARE、NAMCO、FROM SOFTWARE以及SCE这四家厂商都在此时就公布了使用次世代PlayStation制作出的展示影像，SQURAE的《FINAL FANTASY Ⅹ》，以及NAMCO的《铁拳3》都在次世代PlayStation上实际动了起来，并引起了广泛的讨论；此外SCE本身也展出了《GT》新作的画面。

※5.KOEI：第一家表示将开发PlayStation2用游戏的厂商就是KOEI，在10月28日举行的发表会中，KOEI宣布了将会开发PlayStation次世代机专用游戏的消息；这也让KOEI成了在两个世代的主机上第一家宣布开发游戏的厂商。

## 其名为“PlayStation2”

PLAYSTATION2

1999年7月，自从首次发表以来一直没有明确消息的次世代PlayStation，得到意料之外的声援。对于这部连名称还有发售日都还未发表的不明主机，KOEI（※5）宣布将在其上推出《决战》这个游戏。在发表会中，KOEI的制作人Shibusawa kou是这样说的：“得到了次世代PlayStation压倒性的表现能力之后，这20年来我不断构思的游戏还有梦想都可以实现”，对主机开发者来说，这可是至高无上的赞赏吧。

之后在同年的9月13日，也就是KOEI的发表会举办之后2个月，业界的相关人士们受到了SCE将在东京的全日空饭店举行发表会的邀请；虽然在邀请函中并没有记载任何与这场发表会内容有关的细节，但所有的业

界人士全都不约而同地确信"次世代PlayStation的详细情报就要发表了"，而这个确信最后也实现了。

直到现在，我都还清楚地记得当时在全日空饭店发表次世代主机名称（※6）时的情景。当那时已经成为SCE社长的久多良木先生在台上高声宣布"主机的名称就是'PlayStation2'！"的时候，整个会场的记者们当场爆笑，紧接着就是如雷贯耳的热烈掌声。这时记者们的笑声很明显是因为"果然是用这个名字啊"而发出的安心大笑，至于热烈的掌声则是代表对SCE沿用了PlayStation名号之做法的赞赏。由于名字中有部分与日文的"舍弃"同音，而被Sony的创业者盛田昭夫先生要求"取名叫'舍弃'听起来不太吉利，改个名字比较好吧。"，因而曾经面临撤换危机的"PlayStation"之名，如今已经成为一个完全独立的名号，甚至是继"FAMICOM"之后游戏主机的最新代名词，久多良木是不可能会舍弃它的。

附带一提，在SCE内部，部分人员被告知新主机正式名称以及外观设计等详细资料是在进行发表的大约一周前；想当然尔，在这样的情况下，SCE的广报部以及宣传部等负责和外界接洽的部门很快就陷入了一片混乱。

"照理说我们应该要制作发表会上需要的资料，而且也必须准备照片之类的素材才行，可是却没有人被告知详细的设计内容……说真的，到发表会前夕为止我们连主机名字都还不知道，所以当我听到新闻媒体报怨'你是存心隐瞒吧？'的时候，心理还真难过呢（笑）。"（SCEJ宣传部长细谷惠）

说到两部PlayStation的崛起之间最大的差异，其实就是这种"受瞩目的程度"。当年PlayStation发表的时候，SCE真的只不过是游戏业界的新人，知名度几乎等于零；当时为了要让更多人知道PlayStation这部主机的存在，宣传部的人员可说是跑遍了所有的大众传媒以及零售店。为了打开这个名字的知名度，宣传人员所投注的心血大到令人难以相信。被不少没把它放在心上的人说成"这是Sony的FAMICOM吗？"，也不是一次两次的事了。

然而PlayStation2的情况就完全不同。根据发售前夕所进行的调查，当时一般人对PlayStation2的认知率竟然已经超过九成了，连大众传媒也对它破格礼遇。从这样的情形来看，我们可以体会到初代PlayStation有多么深入人心；也正因为如此，SCE内不管是开发部门还是宣传部门，所有的人都抱着"一定得让所有对我们有期待的人们满意才行"这样的坚强信念。

虽然9月13日的发表会已经顺利落幕，但SCE的人员们依然完全没有休息的空间；因为再过4天，从9月17日开始举行的东京电玩展1999（※7）就要开幕了。由于PlayStation2将在电玩展中以可供试玩的状态参展，因此它所受到的瞩目程度可说是非比寻常，当时负责营运东京电玩展的人员们真的非常辛苦呢。

由于现场的保安人员们被严格要求"如果发现没有佩带参展厂商证件的可疑任务，必须马上加以盘查"，因此优秀的保安人员马上就准备对一位在严格的管制措施下，却还自顾自地拍照的人物提出警告；然而保安人员所靠近的这位仁兄不是别人，就是正兴高采烈地帮PlayStation2拍照的久多良木本人啊。当时在场的SCE相关人士见状连忙阻止了保安人员打算采取的行动。

虽然发生了这样的突发事件，但整体而言PlayStation2在东京电玩展1999中的展出依然得到了很大的回响。SCE的摊位上整天都是人满为患，由于挤进来参观的人实在太多了，工作人员甚至不得不通过广播提出"因为有危险，请不要站在原地不动！"的警告；当时在现场担任指挥的SCE宣传部人员安达公平一边回顾当时的情形，一边感慨地说：

"来参观的人实在太多了，没办法让大家仔细看我们展出的内容，因为整个摊位挤到只要一有人停下来就会发生危险的地步……不过，由于大屏幕上不断地播放着游戏软件的影像，所以参观者们应该还是能感受到硬件与软件的表现能力之强——不，应该说是'绘图能力'之强才对。总而言之，当时展示的影像品质可是远超以往大众对游戏主机的看法哦。"

## SAKURA 樱花色

**PS2主机颜色变化的历史**

**2003年2月22日发售**

为了纪念主机在全世界的出货数量突破5000万台，日本于2003年春天发售了三种颜色的主机；分别是2月13日发售的SILVER（银色）、2月20日发售的SAKURA（樱花色）与AQUA（水蓝），售价为25000日元。粉彩系的色调博得了广大的好评，受欢迎的程度甚至到了市面上缺货的情形。其中最受欢迎的SAKURA除了在这年的春天限定发售之外，在2004年3月也有再度贩售。

▲带着浓浓春意的樱花色是从未出现过的类型，这个颜色也帮PlayStation2吸引了不少女性使用者。

## 沉重的100万台宣言

PLAYSTATION2

同样是在1999年9月，正当宣传以及营业等外围的工作人员一下子变得十分忙碌的时候，开发团队的作业也进行到了一个新的阶段。当时开发人员们每天的工作就是做出试作品然后破坏，破坏之后又马上重做；而为了让完成品越来越接近自己理想中的大小与外形，久多良木、后藤和三浦之间展开了"寸土必争"的攻防战！所谓"寸土必争"的攻防战，指的就是三人一边看设计图，一边争论"我希望这里的尺寸再小3cm"、"这样的话这个零件会挡到"等等诸如此类的彻底论战。久多良木对PlayStation的热情可是不同凡响的。当然，后藤也有他身为设计师的坚持，而身为设计者的三浦本身也有无论如何不能让步的地方。三人的三种想法究竟应该如何取得平衡呢？回忆起当时的辛劳，三浦这样说：

"好的商品不仅外表要好看，就连内部也得要有美感才行。这就跟在画一幅画一样，一次又一次变更内部零件的配置……会觉得'啊，这里的配置似乎不太好'的部分，最后一定会出现产生杂讯或是通风不良的情形。打个比方来说，如果一个人走在都市计划规划得乱七八糟的街道上，那他不但很容易迷路，而且也可能不知不觉地绕了很多路吧？就和这个是完全一样的。"

由于主机所产生的电力很大，因此只要零件配置有些微误差，处理速度和通风就会受到影响。不过PlayStation2的尺寸以及外观设计在9月13日的发表会中就已经公开了。"我们那时已经没有退路了"，虽然三浦说这话时面带笑容，但事实上当时设计团队承受的压力之大远远超乎一般人的想像。

"从1999年3月一直到2000年2月的这段期间，或许是我过去的人生中最忙碌的时期。趁现在告诉你，其实1999年的除夕夜钟声我是在从公

Sony Computer Entertainment
宣传部长
细谷 惠
HOSOYA MEGUMI

Sony Computer Entertainment
设计生产本部长兼资材部部长
三浦和夫
MIURA KAZUO

Sony Computer Entertainment
SCEJ 制作技术部首席工程师
田中正善
TANAKA MASAYOSHI

司搭计程车回家的路上听到的啊（笑）。那天我和久多良木讨论一直到将近午夜，也就是说一直到那个时候为止，商品的最终形态其实都还没有最终决定呢。”（三浦）

在那次讨论的最后，据说久多良木出乎意料地冒出一句“好，新年期间我们就休息吧！”，对于这句突如其来的发言，当时在场的成员们全都傻眼了；不过久多良木马上就若无其事地接着说：“从元月二日就开始上班吧”。由此可见，当时他们的时间已经非常紧迫了。

让负责设计的人员大伤脑筋的最大因素，就是久多良木在9月份发表的“我们将在2000年3月4日发售日当天出货一百万台的主机”，而这也正是日本游戏史上有名的“100万台出货宣言”。如果单纯地计算生产日期就是1个月的话，扣掉周末后工厂就必须在大约20天之内生产100万台主机才行；然而要在1个月以内生产100万台这样的高精密机器，不仅对SCE来说是个创举，在Sony历史上也是史无前例。在每天必须生产50000台的情况下，如果生产途中还必须追加其他零件的话，那是绝对不可能赶得上进度的；也就是说，除非是在设计完成度100%的状况下开始生产，否则绝不可能达到目标数字。“老实说，当我听见100万台这个数字的时候，就觉得我们真的越来越没有退路了（笑）。”三浦如此表示。而在这种情况下，开发人员当然不可能悠闲地享受新年假期了。

随着新千禧年的来临，时间来到了2000年初，就在PlayStation2发售前的2月中旬，SCE宣布了即将举办“PlayStation Festival 2000”（※8）这场玩家参加型体验会的消息。他们是打算在这场体验会中，让参观者可以实际接触到PlayStation2，并亲身去感受这个硬件的过人之处。

这场活动的结果是非常成功的，在游戏制造商的全面协助之下举办的这场体验会，一共有27款PlayStation2专用游戏软件以可试玩的状态展出，所有的试玩区全都大排长龙，整场活动可以说是热潮滚滚，从这个结果就可以看出玩家们是多么殷切地期待着PlayStation2的发售。

在这场体验会上，久多良木对着聚集在会场中的人们如此说到：“距离PlayStation2的发售只剩下短短2周的时间，全世界的PlayStation玩家们所期待的新世纪将比21世纪还要更早一步到来。今天在这个会场中所展出的众多游戏软件，对我们来说或许还只是一小步而已，但我非常确信，这些游戏软件一定会跨出日本，并且让全世界的人们逐渐臣服在它们的魅力之下！”

在此同时，与新成立的网络购物网站“PlayStation.com（Japan）”上面举办的PlayStation2线上预约活动也正式开跑了，然而由于在刚开始的一分钟内就接到了10万件以上的订单，不堪重负的系统因而产生了死机的情形。而当时大众传媒所采用的报导攻势也是非比寻常的。回想起当时情形的细谷笑着说道：“跟我们比起来，PlayStation2主机本身的行程表更是排得满满地呢。曝光率之高简直就像是最受欢迎的艺人一样”，不过看到这种过去PlayStation时期无法想像的现象，PlayStation2的受欢迎程度又再度得到证明。

距离发售日只剩下1周时间的2000年2月底，以三浦为首的制作负责人们来到了Sony的木更津工厂（※9）。这时主机的生产进度总算勉强赶上出货接近100万台的程度了。一台又一台刚制造完成的PlayStation2被相继搬运到卡车上去，“当时我心中的感觉实在是无法用言语来形容”，三浦这么说。看着他的表情，我对他说“是不是像送着自己的孩子出发旅行般的心情呢？”这样有些廉价的比喻。听了这句话的三浦什么都没说，只是高兴似地眯起了眼睛。

▲2002年，为了纪念在环境保护措施上所受到的表扬，在SCE总公司展出了PlayStation2，丝毫不浪费空间，紧密排列的内部零件也是有讲求环保的。

## 用语解释

※6.发表名称：这场在全日空饭店举行的发表会除了宣布主机名称之外，还公开了许多的新情报，例如PlayStation2的价格（39800日元）、发售日（2000年3月4日）以及主机的外观设计等，此外也公开了12款对应游戏。

※7.东京电玩展1999：PlayStation2首次向一般大众公开的时间就是在这场东京电玩展1999。在会场中参观者可实际试玩NAMCO的《铁拳TAG TOURNAMENT》以及SCE的《暗云》等作品，除此之外，也可以玩到PlayStation版的《勇者斗恶龙VII》以及Dreamcast的《莎木》等游戏。

※8.PlayStation Festival 2000：共有来自18家厂商的27款PlayStation2专用游戏软件在此展出，包括KOEI的《决战》、NAMCO的《山脊赛车V》、《铁拳TT》、SCE的《GT2000》、KONAMI的《青春鼓手》在内的展出内容让许多玩家们兴奋不已。另外，会场中不但有提供试玩区，还免费赠送了PlayStation2专用游戏软件的体验版给参观者当礼物而引起话题。这张体验版内收录了多达10款游戏，许多一早就在会场排队的支持者因此也非常高兴。

※9.木更津工厂：位于日本千叶县木更津市的Sony集团制造据点，现在为Sony EMCS（株）木更津TEC。

## 全世界最喜欢PlayStation的人

PLAYSTATION2

然后时间来到了2000年3月3日。隔天就是PlayStation2的发售日了，整个游戏业界沉浸在一种异样的寂静气氛中。明天究竟会出现什么样的热烈情形呢？究竟会有多少人冲进店里呢？不管怎么样，绝对会成为日本游戏史上很重要的一个事件。如同庆典即将来临一般，感觉舒服的紧张感正笼罩着包括玩家在内的所有游戏相关人士。

2000年3月3日晚上11点，在前往新宿、涉谷、秋叶原等东京都内主要贩卖地点待命的《周刊FAMI通》采访小组眼前，出现了令人难以置信的光景。在这个时段，各地点竟然就已经有超过2000人在排队等候发售时间的到来了。据说排在最前面的人甚至是在发售前2天的3月2日就已经开始排队了。回顾整个游戏史，像这么多人同时排队的情形几乎可以是史无前例的。

而后时钟的指针来到了2000年3月4日，庆典终于正式开幕。队伍随着时间经过渐渐地拉长，一场空前绝后的大骚动即将开始了。

那是一幅震撼人心的光景，秋叶原各店铺前面的排队人数已经超过5000人了，这个数字并不是整个秋叶原的排队人数，而是一家店铺就有这么多等着买主机的人。同样的，新宿电器街的各店铺前也都排了超过2000个游戏爱好者；而在举办倒数计时活动的涉谷TSUTAYA，除了无数的媒体记者之外，数量多到令人难以置信的男女老幼们也在这里形成了长长的队伍。虽然在这10年来我采访过所有的硬件以及大作游戏的发售日情景，但像这样热烈的情形却是从未见过、空前绝后的。感到惊讶的不只是我们记者而已，连SCE的人员们也对此感到十分惊讶。他们虽然有自信PlayStation2一定会受欢迎，但当实际看见如此多的群众聚集在

## 午夜黑

PS2主机颜色变化的历史

**2003年11月13日发售**

随着主机的价格下降到19800日元，PlayStation2的标准颜色也从以往的黑色变更成午夜黑。另外，随着11月3日小型化的PlayStation2发售，这款旧型机也停止生产了。另一方面，“PlayStation2 BB套件同捆包”则是会继续贩卖。附带一提的是，同捆包总的旧型PlayStation2主机颜色是“午夜蓝”。

▶看起来和过去的颜色很类似，但仔细一看就可以发现带着点透明感。

▲2000年3月4日上午7点，涉谷TSUTAYA的大屏幕上正进行着倒数计时。

一起时，心中是不可能不感到惊讶的。回想当时的情景，细谷说出了以下的感想。“虽然到那为止的过程很辛苦，但当时的情景让我忘记了所有的辛苦，心中真的是非常的高兴。果然还是人的关系吧，不只是购买主机的各位玩家们，为我们制作出游戏软件的各位软件制作商人员之面容，也全都一一浮现在我的脑海中”。

而久多良木也来到了东京都内各地的队伍（※10）当中。“我想去所有主要的卖场看过一遍，并且把各位玩家的热切心意也记忆下来。”他这么说道，还真像是积极的他所会采取的行动呢。

## 用语解释

※10.东京都各地的队伍：这一天久多良木社长一共视察了秋叶原、新宿、涉谷这三个地方。“听传闻说您是搭乘直升机来巡回各家店铺的……”，笔者提出这样一个无礼的问题，而他的回答是“怎么可能啦（笑）”，毫不虚假的笑容在我心中留下了深刻的印象。SCE的宣传、广告部也都有在东京都内各地进行观察。

## 陶瓷白

**PS2主机颜色变化的历史**

**2003年12月4日发售**

内附《GT4 序章版》的“PlayStation2 赛车组”（价格为22000日元）所采用的限定颜色主机，与原本以黑色及蓝色为基调的配色完全不同，因此让玩家们留下了强烈印象。由于十分受欢迎，因此2004年3月时日本还曾经以春季限定色的形式将主机单独贩卖，，此时价格是19800日元。

▶众所期待的白色主机终于登场，玩家们对于再次贩售的呼声也很高。

笔者在这一天，趁着发售开始之前到新宿去和久多良木见了面，并且在那个时候，与这位随时带着微笑，催生出PlayStation家族的父亲进行了以下的对话。

——*请对发售日的到来发表一些直率的感想吧。*

久多良木：这让我想起了距今5年前，PlayStation发售日当天的事情呢。当时我也有到各个地方去探访过，但这次看见的情形远比当时要来得热烈太多了。经过了那么久，如今终于可以把受到这么多人期待的主机交到大家手中，而出货100万台的承诺也已经顺利达成，这全都是制作硬件的人、游戏制造商们，以及其他许许多多的人共同努力准备所达成的成果，是团队合作的产物。由于有大家的鼎力相助，我们才能够顺利迎接发售日的到来。

——*感触良多是吗？*

久多良木：也不是这样，对照到PlayStation来看，今天不过是5年之中的1天而已，因为历史是从今天才要开始的。娱乐、交流可以说是人类的原点，我想数位娱乐的世界应该会以今天为转折点，变得更加宽广吧。

以这个成为传说的3月4日为起点，PlayStation2展开了快速的进击，首批生产的100万台在极短的时间内就销售一空，后来即使再度出货，也是很快就从店面消失了，展现出令人感到惊异的销售成绩。也有许多人认为，PlayStation2其实是以DVD播放机的身份而热卖的，而事实上或许真的有这样的因素存在。不过如果原因就只是这么一个，那么这台主机是不可能热卖到引起社会现象的。是因为有着籍PlayStation获得的信赖，以及所有相关人员的同心协力，才能够达到这样的成果。

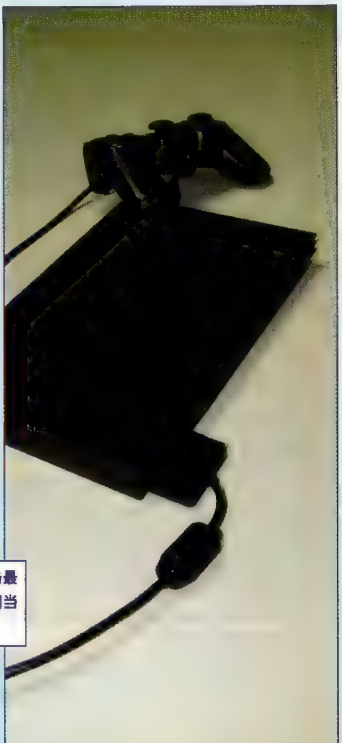
在最后，我向这次采访的SCE人员们询问了“久多良木健社长是一个什么样的人物呢？”这个问题，对此他们带着满脸开心的笑容说了以下这样的话：“他是全世界最喜欢PlayStation的人，而他本身其实也就是‘PlayStation’吧”。

PlayStation的传说还没结束——

▲在欧美地区狂卖800万套以上，广受业界人士推崇的《GTA 罪恶都市》。这种惊人的销售量也证明了PS2在欧美市场上的实力。

▶CAPCOM在2001年1月发售的《鬼武者》是PlayStation2第一款销售量破百万的游戏。本作由于采用了知名演员金城武担纲演出主角，因而蔚为话题；之后的两部续篇也创下了热卖的记录。

◀说到凭借PlayStation2大为风光的厂商，那就非KOEI莫属。该公司推出的《真·三国无双2》在玩家口耳相传下缔造了长销的记录，同时也成为PlayStation2的代表系列作之一。



▶2004年11月3日，小型化的PS2正式发售，与最初的PS2相比，小巧程度令人赞叹！此外外形也相当漂亮诱人，看到就想再买的可是有不少人呢！

# DRAGON QUEST VIII

| PS2 DVD-ROM | Square Enix | 2004年11月27日发售 | RPG |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量176KB | 8800日元 |

令所有DQ Fans期待已久的游戏终于发售！本作引入了全3D画面的同时加入了具有特色的全新要素。本次就给大家介绍全新加入的新要素，快速流程以及所有角色的技能。

### 基本操作

| | |
|---|---|
| 十字键 [illegible] | 左摇杆 [illegible] |
| 右摇杆 视点移动 | ○键 打开菜单、确定 |
| □键 打开地图、[illegible] | △键 [illegible] |
| ×键 [illegible] | L1键 [illegible] |
| L2键 [illegible] | R1键 [illegible] |
| R2键 [illegible] | L3键 [illegible] |
| [illegible] 打开战斗记录 | |

[illegible]

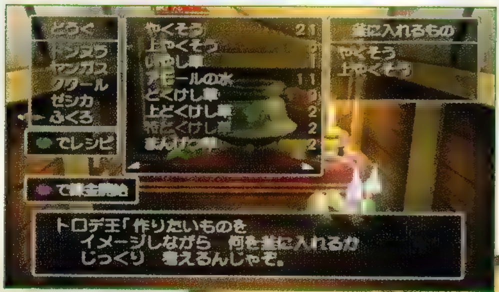
主人公

# 本作新加入的全新要素

## 炼金釜

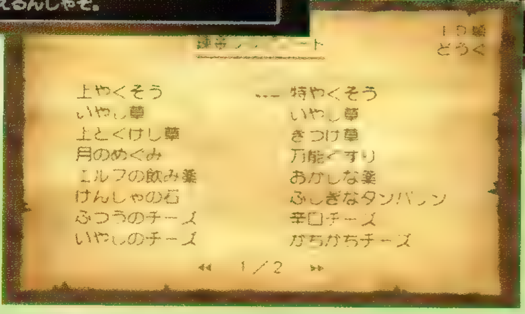
炼金釜系统是把两个或三个道具合成一个完全新道具的系统。合成道具的完成时间已主人公走路的步数来决定。根据放入的道具种类和数量的不同所需要的时间也不同，随着剧情发展炼金釜一共进化为3个阶段第一阶段只能放入两种道具来合成，第二阶段能放入三种道具，而第三阶段可以加快合成速度。放入的原材料道具只有合成成功的时候才会消失，如果合成失败或者在合成的过程中取消合成的情况下原材料是不会消失的，所以玩家可以放心的尝试各种组合方式。炼金釜画面中按△键就会显示目前一直到的配方一览。在游戏中调查书架经常会发现合成配方，合成成功后也会自动写入在配方一览中，这样以后进行合成时会更加方便。

把没用的东西放在里面……




合成出一个更高级的道具！

还可以查看合成菜单！



杰西卡

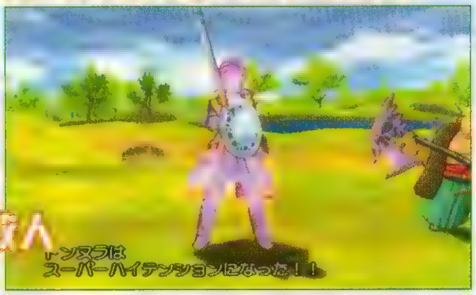
杨格斯

## 全新的聚气方式"Tension"

在战斗中选择"ためる"指令的话角色会进行提高Tension。提高Tension值会增加相应的攻击力。提高Tension共有4个阶段，依次会提高5、20、50、100。一般情况下聚气一次只能提高一个阶段的Tension值，并且只能提升到50。但HP少的情况下可以提升到100，偶尔会一次聚气可以加满Tension值。Tension值提升至5的时候可能会体会不出来其威力，但如果tension值提升到50或100的时候其效果非常明显，所以在BOSS战的时候提高Tension是一种非常实用的特技。

Tension值上升50，同时给敌人造成的伤害也增加好几倍。

这就是传说中的超级赛亚人!



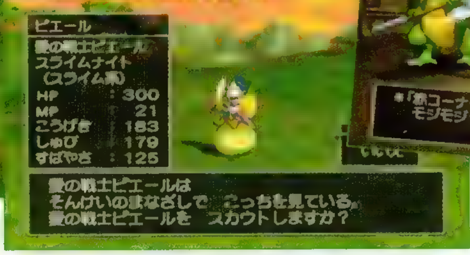

## 只属于自己的怪兽部队

跟炼金釜系统一样，随着剧情的发展玩家可以参加怪兽斗技场。参加斗技场的怪兽需要有主人公亲自去捉拿。在地图画面中可视的怪兽都属于其对象。虽然这些怪物没有等级，但是随着主人公的等级怪兽们的能力也会逐渐提升。怪兽部队除了参加斗技场以外还可以在普通战斗中招唤出来。方法是只要获得怪兽斗技场B级冠军就可以。获得E级冠军后主人公的特技栏中增加一项"チームム呼び"的特技。在斗技场中或者在战斗中死去的怪兽可以从斗技场的经纪人毛利（モリー）处复活。

怪兽斗技场奖品一览表

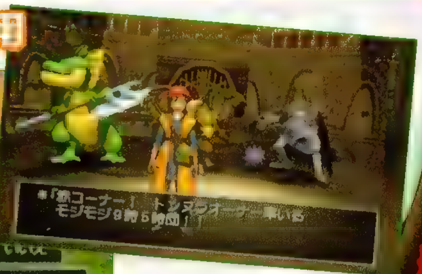
| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| A [illegible] | [illegible] |
| B [illegible] | [illegible] |
| C [illegible] | [illegible] |
| D [illegible] | [illegible] |
| E [illegible] | [illegible] |
| F [illegible] | [illegible] |
| G [illegible] | [illegible] |

库库鲁



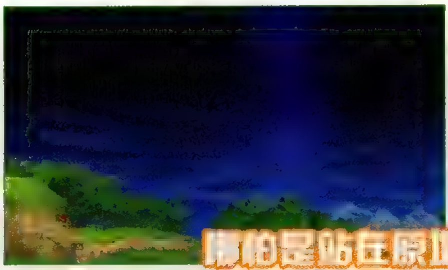

发现了史莱姆骑士

打败之后就可以采用它参加斗技场

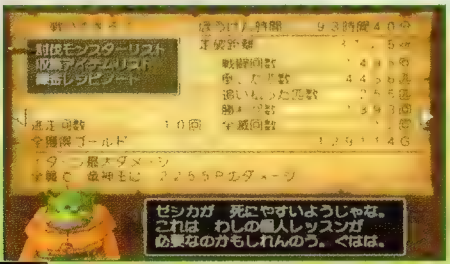


## 时间概念

本作再次导入了时间的概念。与历代DQ的时间概念不同之处就是本作中除了进入迷宫以外不管是站在原地还是移动，时间是一直流动的。一般大多数商店时白天营业晚上关闭，而酒店式白天停业晚上开张。另外根据时间的不同出现的怪兽种类和能力也不同。一般来说白天出现的怪兽能力比较弱，晚上出现的怪兽能力比较强。



哪怕是站在原地，时间也会流逝




## 战斗记录

本作中战斗记录有着大幅的改良。在战斗记录中玩家可以看到游戏时间，走路距离，战斗次数等详细的情报以外还可以看到怪兽图鉴，道具图鉴和合成图鉴。

# 主要指令解说

## 主菜单

はなす **跟眼前的人交谈。一般都用快捷键，用处不大**

じゅもん **使用移动中的咒文**

どうぐ **使用道具**

| | |
|---|---|
| つかう | 使用选中的道具 |
| わたす | 交给同伴已选中的道具 |
| そうび | 装备或卸下已选中的武器或防具 |
| すてる | 扔掉已选中的道具 |
| やめる | 取消 |
| ふくろ | 选择口袋中的道具 |
| どうぐ整理 | 除了装备以外的道具都放进口袋里 |
| ふくろ整理 | 按种类或按名字顺序调整口袋中道具的排位顺序 |

なかま **与同伴交谈，失去下一个目标时同伴会提示玩家下一个目的地**

つよさ **察看角色的能力。按确定键依次显示为基本能力，咒文，特技，职业特性**

さくせん **改变作战，改变排位和其他各种设定**

| | |
|---|---|
| まんたん | 自动加满我方全员的 HP（优先使用咒文） |
| さくせんがえ | 改变我方作战方式 |
| そうび | 进入我方一人的装备栏 |
| せってい | 改变屏幕种类和声音大小 |
| 战いのきろく | 战斗记录 |
| れんきんがま | 进入炼金釜的画面 |
| チームへんせい | 进入怪兽部队的菜单 |

| | |
|---|---|
| つよさをみる | 察看怪兽的能力 |
| いれかえ | 改变怪兽部队的阵容 |
| わかれる | 离开已选中的怪兽 |

## 战斗中指令

たたかう **开启各项战斗指令的菜单**

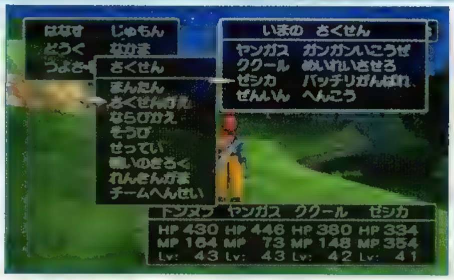
| | |
|---|---|
| こうげき | 利用武器来进行物理攻击 |
| とくぎ | 使用特技 |
| じゅもん | 使用咒文 |
| どうぐ | 使用道具或装备武器和防具 |
| ぼうぎょ | 防御，令所有攻击伤害都削减到一半 |
| ためる | 提高 Tension 值 |

にげる **从战斗中逃跑**

おどかす **可以令等级低的怪兽吓跑，有时候还会留下道具**

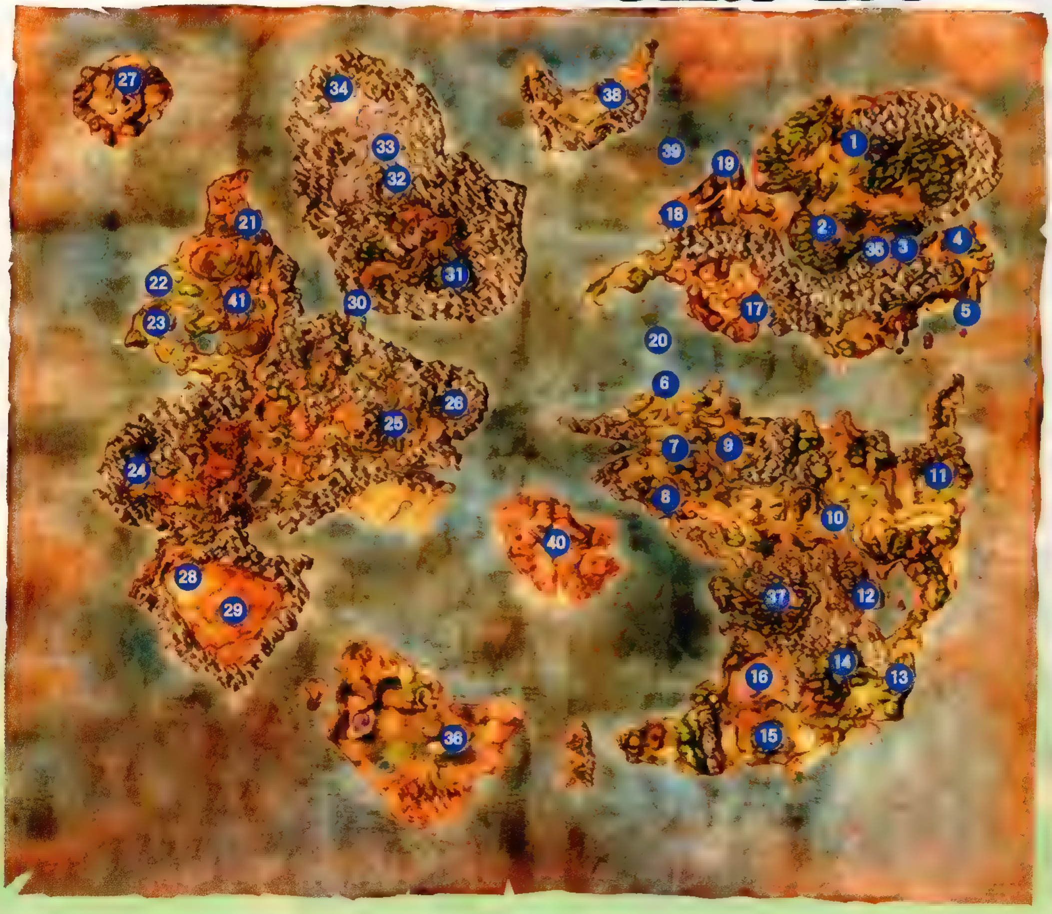
さくせん **改变战斗时的作战方式**

| | |
|---|---|
| がんがんいこうぜ | 不顾一切使用攻击力最高的攻击，咒文或特技 |
| いのちだいじに | 同伴的 HP 降到一半以上就给该同伴进行回复 |
| テンションをためろ | 提高 Tension 值 |
| バッチリがんばれ | 最基本的作战方式，采用攻守兼备的战法 |
| じゅもんをつかうな | 不使用任何消耗 MP 的咒文和特技 |
| めいれいさせろ | 由玩家来操纵该角色 |




作战方式新增了增加Tension的一项

# DQ8的世界地图



1. トラペッタ
2. [illegible]
3. リーザス
4. リーザス塔
5. ポルトリンク
6. 船着き場
7. マイエラ修道院
8. ドニー村
9. 旧修道院跡地
10. 川沿いの教会
11. アスカンタ城
12. 願いの丘
13. [illegible]
14. パルミド
15. [illegible]
16. 剣士像の洞窟
17. 荒野の山小屋
18. トロデーン城
19. トロデーン国の教会
20. メダル女王の城
21. 海辺の教会
22. ベルガラック
23. [illegible]
24. [illegible]
25. [illegible]
26. 王家の山
27. 闇の遺跡
28. 沙漠の教会
29. [illegible]
30. [illegible]
31. [illegible]
32. [illegible]
33. オークニス
34. 薬草園の洞窟
35. 海賊の洞窟
36. レティシア
37. 三角谷
38. [illegible]
39. [illegible]
40. 聖地ゴルド
41. [illegible]

# 流程攻略

游戏从主人公的宠物多博（トーポ）的登场开始。

进入酒馆跟鲁伊内罗对话。

刚要跟他对话就有人进来说城镇里出现怪兽。于是主角来到南门附近，原来多罗迪（トロデ）国王被误认为是怪兽。

要离开城镇时鲁伊内罗（ルイネロ）的女儿尤莉玛（ユリマ）找主人公一行拜托一件事情。

到鲁伊内罗的家接受依赖，前往瀑布之洞窟，到了BOSS处他会问主人公水晶球是不是他的，如果选是（はい）会发生战斗。

回トラヘッタ城镇把水晶球交给鲁伊内罗。

打听到トラヘッタ和リーザス之间的关口被一名道化师破坏，于是经过关口前往リーザス村庄。

刚进入村庄发生一段剧情后前往杰西卡（ゼシカ）的家。

操作多博获得杰西卡的便条。

之后再操作主人公来到杰西卡房间的房门前跟两个小孩谈话。

ホルク加入伙伴（不参加战斗）。

到リーザス之塔的最高层会发生剧情。

回到リーザス村先去旅店跟ポルク谈话之后睡觉，接下来到杰西卡的家发生情节。

前往ホルトリンク。

前往酒吧跟杰西卡对话。

再次谈话后可以出海，在海上跟BOSSオセアーノン战斗。

回到ホルトリンク。

与杰西卡对话后加入伙伴。

乘坐定期船可以出航。

船上跟多罗迪对话之后可以使用炼金釜。

顺着路经过マイエラ修道院前往ドニー村。

在酒店里跟库库鲁（ククール）对话，获得圣堂骑士团的指轮。

返回到マイエラ修道院，进入圣堂骑士团的宿舍。

在地下发生马尔杰罗的剧情。

前往院长家途中跟桥上的护卫兵对话。

在回来的路上碰到库库鲁，与他对话。

沿着河边前往旧修道院。

在石碑前使用圣堂骑士的指轮。

跟なげきの亡灵战斗，继续前进到达マイエラ修道院。

到院长家跟奥迪罗（オディロ）院长对话后发生剧情。

得到库库鲁的帮助顺利逃离，但是发现修道院发生火灾，于是回到修道院。

跟院长家中的士兵对话后会发生剧情。

去马尔杰罗（マルチェロ）的房间跟他对话，获得世界地图。

# 攻略要点

## 草原～トラペッタ

“喂～，大哥！别在这里发呆了，天快黑了，还不快赶路。”

性急的杨格斯（ヤンガス）正在催主人公赶路。

“好像已经说过很多次，但还是无法想像大哥竟然是这种古怪大叔的属下，真是令人意外。”

“你说谁是古怪的大叔！算了算了，我也不想与你这种下贱的人争辩。对了，公主呢，公主在哪儿？”

在这个时候突然出现三只史莱姆，当然这三只史莱姆完全不是主人公和杨格斯的对手，被两个人轻松打败。“嗯……吓我一跳，幸亏是一些弱小的怪兽。哦！公主原来你在那里。”从草丛那边出现了一匹马，原来这位大叔叫那匹马为公主。

“好了，天也不早了，我们赶路吧。”杨格斯说完，一行人开始慢慢走向附近的村庄。

来到城镇接受鲁伊内罗的女儿尤莉玛的委托，但是天已经黑了，所以找个地方住宿睡一晚上。晚上多罗迪王在马车上鬼鬼祟祟地敲什么东西，到底在做什么呢？

两个人是死对头？

·本作世界地图变得非常大，因此很容易迷路。建议玩家在地图画面中多走走，熟悉附近的地形。另外地图画面中的很多地方有宝箱，可以一边搜索宝箱，一边练级。

·瀑布之洞窟的敌人跟外面的敌人相比强很多，而且还要发生一场BOSS战，建议把等级提升到7级以上再去挑战BOSS。

·早点购买回旋镖的话可以提高升级的速度。刚进入瀑布之洞窟就能够找到瀑布之洞窟的地图，以后每当进入迷宫就能够找到相关的地图。由于本作采用第三人称视角，可视范围变窄，建议进入迷宫后先找地图。

### 丘陵上面的小屋

瀑布之洞窟山顶上有一件小屋，可以绕到洞窟后面爬上去。屋里有一位大叔委托主人公到一棵红叶子的树下找回小包。从山顶上向四周望很容易就能找到有红叶子的树。取完小包后大叔会给8个普通的奶酪（ふつうのチーズ）做酬谢，奶酪系列的道具都是喂给宠物多博的，根据不同种类的奶酪多博会在战斗中帮助主人公使出相应的特殊攻击。由于奶酪属于消耗品，并且普通的奶酪威力不强，因此建议留到后期合成其他强力的奶酪。

占卜中的“微臣先生”

## リーザス～ポルトリンク～船着き场

·在杰西卡的房间衣柜中能获得杰西卡的普通装，虽然防御不高，但可以改变杰西卡的外型。有兴趣的玩家可千万不要错过。

·在リーザス之塔中出现叫做人面蛙（じんめんがえる）的怪兽。它有两种形态，第一形态是青蛙，第二形态是背面的人面形态。每受到一次攻击，它就会改变自己的形态。人面形态的攻击力非常惊人，因此要小心如果出现很多人面蛙的情况下千万不要用回旋镖，否则下场会很惨。

·等级有10级以上的话进入リーザス之塔应该没有什么难度。打BOSSオセアーノン的时候最后练到12级左右再去挑战。由于是初期，所以没有几个技能，因此等级是取决胜负的一切。基本上以主人公负责回复，杨格斯负责攻击的方式战斗。由于オセアーノン有强力的全体攻击特技，因此在两人都受伤的情况下杨格斯也切换回复（杨格斯的にんじょう技能可以学会回复魔法）。

走出出口，库库鲁加入。经过ドニー村向东走，下一个目标是アスカンタ城。

前往アスカンタ城的途中玩家可以经过河边的教堂。在教堂睡觉的话发生库库鲁回想的情节。

在アスカンタ城的5层发生吉拉（キラ）的情节，接下来在4层跟吉拉对话。

到了晚上在王座旁边与国王对话。接下来到3层接受吉拉的委托。

出城来到河边的民家（川沿いの民家），与吉拉的奶奶对话。

从民家后院的斜坡下去，顺着河边去许愿之丘（願いの丘）。

到丘顶上经过一段时间就能够进入月之世界。

与伊修玛利（イシュマリ）对话后到国王处，发生情节。

出城后与多罗迪对话，接下来前往パルミド。

前往防具店对面的情报屋。

到城镇上方的酒店跟多罗迪对话。

到左下方的房子跟肯特（キント）对话。

到右下方的酒店跟老板对话，可以进入暗商人的房间，跟暗商人对话。

前往格尔达（ゲルダ）的家，跟格尔达对话。

前往战士像的洞窟，获得维纳斯的眼泪（ビーナスの泣）。

回到格尔达的家找回马车，再返回到パルミド，到情报屋处。

从ホルトリンク西边前往荒野的山小屋（注意这里没有道路）。

继续往西方的荒野走，在中间部分发现一艘巨大的船。

经过荒野，再经过山洞去トロデーン城。

在トロデーン城的图书馆中调查有关于古代船的情报。

到アスカンタ城跟过往对话。

通过地下通道前往土拨鼠的洞窟打败BOSSドン・モグーラ。

坐船后往西方走就会看到海边的教堂。

从教堂顺着道前往ベルガラック。

在旅店听到七贤者之一加林古（ギャリング）被杀的事情。

前往地图左上方的暗之神殿，得到魔法镜子的情报。

前往サザンビーク城。

接受国王的委托。

发现王子躲在房间，到城的最高楼利用多博把小蜥蜴逼到王子的房间。

前往王者之山，打败4只アルゴンリザード。

回城发生一段剧情后跟国王说话，在4层的宝物库获得魔法镜子。

前往サザンビーク西方的小屋。

与史莱姆对话，选择两次不是（いいえ）。

前往西方的不思议之泉，与老人对话。

回到小屋，再次与老人对话。

前往徽章女王城和海边教堂之间的海峡遇到海龙。

·下船后玩家就能够利用炼金釜来合成道具了。原来多罗迪王晚上在马车上敲来敲去是在修练金釜。第一个要合成的道具当然是とうぞくのかぎ（盗贼的钥匙）——合成在旅店的盗贼处获得的铁钉（鉄のクギ）以及武器店里购买的ブロンズナイフ（青铜小刀）。此外初期比较实用的装备有通过用皮のムチ（皮鞭）＋うろこのたて（鳞盾）来合成へび皮のムチ（蛇皮鞭），皮のぼうし（皮帽）＋キメラのつばさ（奇美拉的翅膀）来合成的はねぼうし（羽帽）等等。

## マイエラ修道院～ドニー村

·这里需要小心的是旧修道院中的BOSS战。其实BOSS并不强，主要是先要在迷宫中走比较长的一段路程才能遇到它。这时我方的等级还不是很高，MP也并不多。用AI控制的话遇到BOSS时杰西卡的MP差不多用尽或撑不到打倒BOSS为止。同时杨格斯的MP也是非常少，根据修练的技能不同，同样很快就用尽MP。所以建议BOSS战之前节约MP，或者准备1–2个まほうのせいすい（魔法圣水）。此战中杨格斯主要还是负责攻击，杰西卡辅助加攻击，主角主要负责回复。

洞窟专家库库鲁

## アスカンタ城～願いの丘

·アスカンタ城的情节相对来说比较轻松。唯一要注意的是到达许愿之丘顶上必须是晚上才行。这样才能窗户被月亮照射形成影子。另外从アスカンタ城前往パルミド的途中会碰到一个旅店和废屋。在旅店可以睡觉回复体力没有其他特殊情节而废屋原来是怪物斗技场（バトルロード）。在楼顶会发现怪物斗技场的主持人毛利，跟他对话会得到三个标有怪物名称的纸条，其中只有彷徨铠甲（さまようよろい）能够在マイエラ修道院和旧修道院之间的路上捉到，而其他两只怪物目前还无法捕捉，只能继续向前走。

## パルミド～战士像の洞窟

·由于パルミド城镇的内部构造非常复杂，建议玩家到处走走熟悉地形。另外城镇中间的路口有一个流氓档着路要求给他10G，可以从右边的路口通过或者晚上趁他睡觉的时候通过。游戏到了后期城镇中的暗商人会委托玩家合成各种装备和道具。只要把商人要求的道具给他就能获得相应的金钱或装备。

·战士像的洞窟中最后的谜题，把两个石像都推到倒数第二个方块处，站在两个士像交叉的地方即可。打开宝箱后会进入BOSS战。此战并不难，只要确保一定量的MP就可以轻松获胜。

维纳斯的眼泪

杨格斯青春的回忆

战斗中使用魔法镜子。由于海龙的特技ジゴフラッシュ，魔法镜子得到魔法力量成为太阳之镜。

再次前往暗之神殿在中间的石碑前使用太阳之镜。

进入暗之神殿，打败 BOSS

杰西卡失踪后通过北方的关口前往リブルアーチ。

前往霍瓦德（ハワード）的家，发生剧情。

前往雷登（ライドン）家，从雷登的儿子那里获得石剑。

前往ライドン之塔，在门前使用石剑。

跟最上层的雷登对话。

前往リザース之塔。

调查最上层的石像，返回时发生剧情。

回到リブルアーチ的霍瓦德家。

跟霍瓦德对话，出现隐藏门。

通过隐藏门调查地下的书柜，再跟霍瓦德对话。

跟 BOSS——被诅咒的杰西卡战斗。

战胜后发生剧情，追黑犬前往冰原。

进入冰原后马上会遭到雪崩，之后被运到梅迪（メディー）家。

跟所有伙伴对话后再跟梅迪对话。

前往オークニス。

到村长房间跟村长对话。

先到古拉德（グラッド）的房间后再前往药草的洞窟。

走过冰柱，冰柱就会掉下来。

把冰柱作为平台通过无法通过的路。

在地下4层发现古拉德，利用多博使冰柱掉下来，救出古拉德。

走出洞窟会发生战斗。

回到古拉德的房间，再去梅迪家。

在家里跟ダースウルフェン战斗后去后院的洞窟里。

跟梅迪两次对话，走出洞外。

发生剧情，获得最后的钥匙（さいごのかぎ）。

跟ダースウルフェン战斗。

前往サヴェッラ大圣堂。

在圣堂跟马尔杰罗见面。

经过トロデーン城附近的河川前往海贼的洞窟。

在洞窟中跟格尔达再会。

用地下3层的水阀开启水门。

到洞窟最深部跟 BOSS キャプテンクロウ战斗。

获得光之地图，并使用。

根据地图上的路线前往レティシア。

跟长老对话。

前往レティシア左方高台上的鸟居，发现雷迪斯的影子。

追踪雷迪斯的影子，直到沼泽北方的高台。

出现传送门通过传送门前往暗之レティシア。

## 荒野的山小屋～トロデーン城～アスカンタ城

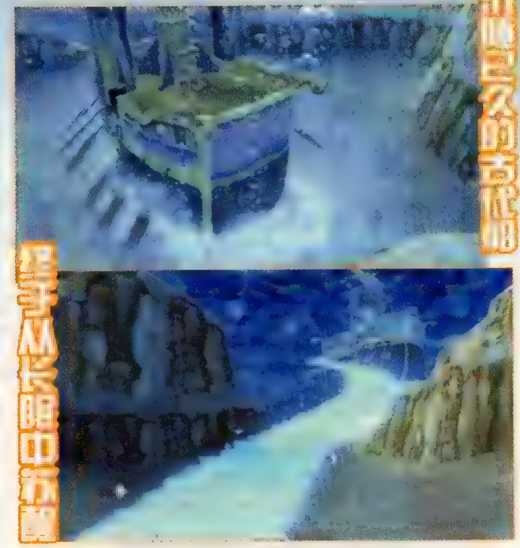
·这是有关于获得船的一段剧情。以前来到ポルトリンク的时候由于大石头挡住路口所以无法通行，现在路线已经开通了。

·荒野的山小屋中井里面有一只史莱姆王被夹着出不去，调查王冠以后可以救出史莱姆王并获得史莱姆王冠（スライムの冠）。从荒野开始出现炸弹岩（ばくだんいわ），由于它会自爆咒文（メガンテ），因此遇到炸弹岩后要么尽快把他打败，要么马上逃跑。

·经过山洞西边有一个教堂可以回复体力和记录，也是由荒野的山小屋到トロデーン城为止唯一的回复点，先在这里好好做准备后再去トロデーン城。进城之后可以从正面的楼梯上去获得地图。图书馆是从右门进去爬到3层再从左上方的楼梯下至1楼。

·土拨鼠洞窟的 BOSS ドン・モグーラ会全体混乱特技（除了BOSS以外的其它土拨鼠也会混乱），所以此战就看玩家怎样好好利用土拨鼠小兵了。如果实用得当的话战况会变得非常有利。

·到这里玩家可以在怪物斗技场的毛利委托的三支怪兽都可以获得。第一只史莱姆在トロデーン城周边，第二只彷徨的铠甲（さまようよろい）在マイエラ修道院和旧修道院之间的路上，第三只小鱿鱼（プチアーノ）在女海贼格尔达家南方的海滩上。把这三只怪物送到毛利（モリー）处，以后可以自由加入其他地图上显示的怪物。



沉睡王女的古代船

王子从长眠中苏醒

## 海边的教堂～ベルガラック

·拿到船之后就会觉得不知道下一个目的地到底是什么地方。拿到船以后一直往西边走就会发现徽章女王城，接着再往西边走就会发现海峡，经过海峡之后马上就能看到海边的教堂。从海边的教堂顺着路往南走就是ベルガラック城镇了。

·在这里一定不要错过的重要事情就是获得地狱豹（キラーパンサ）。之前在官方网站也公布过，简单地说就是加快移动速度的“交通工具”。当然想要获得地狱豹先要完成一段剧情。ベルガラック的附近的高台上有一个叫作ラパンハウス的牧场专门养豹。进入ラパンハウス要回答三个问题。

第一题回答

把那只小猫带回家，说服家人。（连れ归って家族を说得する。）

第二题回答

解除陷阱，把老虎放走。（トラのワナをはずして逃がす。）

第三题回答

让地狱豹加入。（キラーパンサを仲间にする。）

每次回答时选项的顺序是随机的，第一个问题要回答B项，第二个问题要回答B项，第三个问题要回答A项才能进入拉邦的屋子。拉邦委托玩家到地图上画圈的地方找到一个幽灵豹，在幽灵豹面前使用永眠之粉（ねむりの粉）。完成任务后玩家就可以获得地狱豹的铃铛（バウムレンのすず）召唤地狱豹了。

## サザンビーク城～王家之山

由于巨蜥蜴很讨厌人类的体臭，所以进入王者之山之前先使用蜥蜴汁（トカゲのエキス）。接近第一个蜥蜴的时候必须蹑手蹑脚才能靠近。第二个蜥蜴在河的对岸，首先要靠近河边发生剧情，然后拿起周围的果实在河边扔掉。第三只也要先靠近蜥蜴后扔果实。打完三只蜥蜴后发生一段剧情，主人公一行人在山上过了一夜。

第二天早上起来发现王子骑着变成马的米迪亚（ミーティア）公主，还拿着鞭子抽。国王实在看不下去就对着被“公主”甩下来的王子说“我实在看不过去了，你要拿鞭子抽的话就抽我吧。不要再折磨我的马了！”

刚好这时杨格斯从草丛里蹦出来大声喊叫“大哥！大哥！不好了。我刚才在草丛中拉……！？哦……不，在草丛中摘花的时候发现悬崖下面有一只巨大的蜥蜴！”话刚说完就听到蜥蜴的叫声。

·四只巨蜥蜴的实力并不很强，开始战斗后马上用スクルト增加防御，再用ルカニ降低对方的防御。另外还可以用バイキルト给我方队员增加攻击力。

跟暗之レティシア的长老对话。

前往鸟居，与BOSS雷迪斯战斗。

借助雷迪斯的帮忙可以来到神鸟之巢。

在神鸟之巢的最顶部与BOSS妖魔・ゲモン战斗。

获得神鸟之魂（神鸟のたましい）。

前往三角谷。

前往三角岛村庄，跟ラジュ交谈。

从宝箱中获得暗黑大树之叶。

使用暗黑大树之叶后可以看到レオパルド的位置。

一直跟踪レオパルド来到サヴェッラ大圣堂。

打败レオパルド，发生剧情。

前往圣地ゴルド，打败玛尔杰罗。

前往暗黑都市魔城，打败暗黑神ラプソーン。

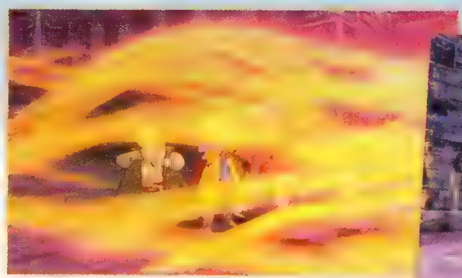
收集七颗宝珠，到雷蒂斯处获得神鸟之杖。

打败最终BOSS暗黑神ラプソーン。

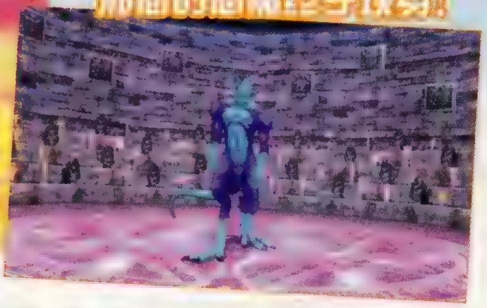
## 小屋～暗之神殿

・到了不思议之泉（ふしぎな泉）可以令公主暂时变回人类的模样。在这里会第一次看到公主的真面貌。以后发生一段剧情后来到这里可以跟公主对话。或者在旅店睡觉时梦见公主。

・进入暗之神殿后会发现有左右两条分支，右边有暗之神殿的地图，左边有机关的开关。开启左边的开关就能够通过中间的门。最底层部分有两个石像，石像边有两个按钮，踩左边按钮的话石像就会往左移动。只要把两个石像发出的激光射在正面壁画中的鸟翅膀上，门就会打开。



邪恶的恶魔终于现身!



・本次的BOSS实力非常强，而且有两种形态。想要连续打败他等级必须要达到30以上，库库鲁学会全体回复魔法ベホマラー。第一形态开始战斗后BOSS会马上放出两个分身，再加上本体两次攻击，玩家要承受4次攻击才行。分身比本体HP少，所以尽快把分身打掉。此外不要忘记召唤怪物部队来削减BOSS的体力。第二形态虽然不会分身，但是攻击力非常高。杰西卡是无法承受他两次攻击的。两场战斗的关键都是取决于BOSS使用的いてつく波动，（解除我方所有的附加效果）的频度。在等级不高的情况下该特技的使用频度高的话很难战胜他。所以也要靠一定的运气成分。如果实在过不去的话玩家可以分两次打败对手（先打败第一形态后全灭，再次挑战的时候就从第二形态开始打，比连续战斗轻松多了）。

## リブルアーチ～雷登之塔

连杰西卡都被魔杖控制

・BOSS杰西卡实力并不很强，虽然一次可以召唤3个影子，但这些影子能力很差，完全可以无视。库库鲁专门负责加防御和回复，杨格斯专门攻击BOSS，而主人公可以装备回旋镖攻击全体或者也可以装备剑专打BOSS。在库库鲁学会全体回复魔法ベホマラー的情况下可以轻松打败。

・杰西卡再次成为伙伴后去ベルガラック的加林古房子就会发生剧情。要去沙漠的龙之墓穴，在最深处打败BOSS，完成任务后ベルガラック的赌场就会开张。

## 梅迪家～药草的洞窟

・梅迪临死前给主人公一把最后的钥匙（さいごのかぎ）。有了它就可以把世界上的任何门和宝箱打开。这样玩家可以到前的城镇搜刮，比如トロデーン城的2楼，パミルド地下和女海贼家的地下，リブルアーチ的道具店等地打开之前打不开的牢房门，获得各种宝箱。

・另外サザンビーク城的西南方瀑布附近的门也可以打开。进去之后可以享受《DQ》历代传统的按摩（？）ぱふぱふ。整个房子的气氛非常古怪，服务台上有一位娘娘腔的大叔，墙壁上还挂着两个鞭子。虽然按摩后没有任何效果，但能够看到主人公色迷迷好像很舒服的样子。不知看过《七龙珠》的读者有没有发现，其实在《七龙珠》里也出现过"ぱふぱふ"，其实就是龟仙人非常喜欢的一种按摩方式。看来ぱふぱふ也许是鸟山明提议增加的。

史莱姆按摩师?

## サヴェッラ大圣堂～海贼的洞窟

• キャプテンクロウ经常增加TENTION来攻击我方，而且大部分情况下都是蓄满TENTION的情况下才会攻击，所以最好学会库库鲁的下降TENTION的技能，可以轻松把它打败。

• 使用光之地图后地图上会显示走向神鸟之岛的路线，这条路非常窄，而且一旦脱离路线的话还要重新来，这里就看各位玩家“控车”技巧了。

海贼的气派！

## レティシア～暗之レティシア

• 在暗之レティシア出现的雷迪斯可以说是本作中最难的BOSS，其特点是防御力非常高，再加上两次攻击，经常使用いてつく波动，正常情况下单体攻击给我方的伤害基本都超过100，甚至有时候还会达到150左右。在这种情况下再来一个全体攻击，我方差不多就会出现死人了。因此一定要让库库鲁学会完全复活魔法ザオリク后再去挑战。另外之前收集一些强力怪兽也很重要的。比如说冰原中的杀人机器（キラーマシン），圣地バルドの石像怪（うごくせきぞう），神鸟之岛的独眼巨人（ギガンテス、サイクロプス）等，战斗开始后就派出它们削减敌方的体力。反而在暗之雷迪斯的妖魔・ゲモン很弱，在打败神鸟雷迪斯的情况下相信与妖魔・ゲモン之战觉得非常轻松。

• 暗之世界的神鸟之巢在打败ゲモン后就无法再回来。因此打败ゲモン之前一定要得到所有的宝箱，其中有不少实用的道具。

## 三角谷～最终BOSS

• 可以飞行后到神鸟巢穴附近的高台上可以获得骷髅头盔（ドクロのかぶと），把骷髅头盔和圣者之灰（圣者の灰）合成获得太阳之冠（太阳のかんむり）。把太阳之冠，愤怒之纹身（怒りのタトゥ），魔兽之皮（まじゅうの皮）这三项合成，可以获得魔法手太鼓（まほうのタンバリン）。魔法手太鼓的作用是令我方全体增加一阶段的Tension。战斗力可以大大增加，大最终BOSS的难度也下降很多，所以一定要合成。除此之外还存在很多只能获得飞行能力后才能去的高台。比如ラプトン塔北方的史莱姆乐园，这里是练级的最佳场所。还有沙漠东南方的高台，这里有第三只杀人机器。三只杀人机器的合体必杀技威力非常惊人。另外还有很多高台上存在稀有道具或强力的怪兽。

• 打败暗黑神ラプソーン后暗黑都市魔城就会消失，所以打败ラプソーン之前一定把所有的宝箱拿到。尤其是死神之盾（しにがみの盾），是合成杰西卡最强盾牌的材料之一，所以一定不要错过。

• 七颗宝珠的所在地点都是七贤者的后裔死亡的地点。具体地点有トラペッタ的发生火灾的房子，リーザス塔最上层，マイエラ修道院院长的寝室，ベルガラック城镇加林古的寝室，梅迪的家，リブルアーチ霍瓦德的庭园，サヴェッラ大圣堂教皇的房间。

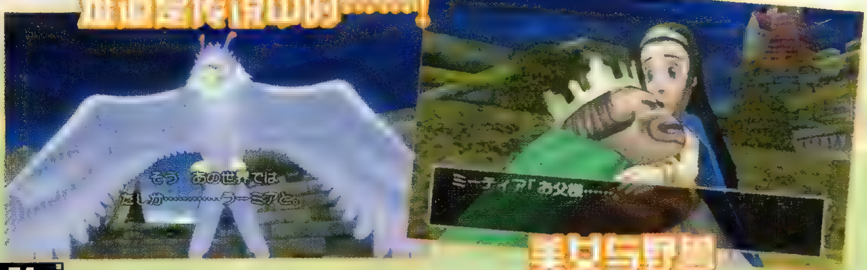
## 通关以后

通关以后可以保存记录，可以去隐藏迷宫。进入隐藏迷宫的方法是在旅店睡觉，在梦中看到隐藏迷宫的封印解除。从海边的教堂变成神鸟往南走就很容易发现隐藏迷宫。经过隐藏迷宫会到达龙神族的村庄，在这里发生一段剧情后打败龙神王就会知道主人公的真正身份。在这情况下通关的话迎接的结局就是Happy Ending。还可以继续挑战龙神王的试练，一共有6次。每当通过试练后就可以获得报酬，分别有炼金釜的加强，使金属王出现在トロデーン城南方的泉附近，获得4件龙神套装。

**本作游戏情节并不算长，但是实际游戏时间还是比较长。其中原因可能是因为地图变大了，不只是地图变大，城镇也变大了。想要熟悉的话要不断地走路来探索，而在探索过程中不断地发现意想不到的惊喜，所以并没有感觉到厌倦。**

**DQ8的开发监督日野晃博说过自己选择游戏制作这一项工作的原因就是被FC《DQ3》所感动。怪不得本作中经常看到《DQ3》的踪影。非常期待在日野晃博监督的带领下Level 5用《DQ8》的引擎复刻《DQ3》。**

难道是传说中的……！




美女与野兽

## 主人公

### 剑

| SP | 技能 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 4 | 剑攻击力+5 | — | 自己 |
| 9 | ドラゴン斩り | 0 | 敌单体 |
| 15 | かえん斩り | 0 | 敌单体 |
| 22 | 剑攻击力+10 | — | 自己 |
| 30 | メタル斩り | 0 | 敌单体 |
| 40 | 剑会心几率上升 | — | 自己 |
| 52 | はやぶさ斩り | 0 | 敌单体 |
| 66 | 剑攻击力+25 | — | 自己 |
| 82 | ミラクルソード | 4 | 敌单体 |
| 100 | ギガスラッシュ | 15 | 敌一组 |
| — | ギガブレイク | 10 | 敌一组 |

### 枪

| SP | 技能 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 4 | 枪攻击力+5 | — | 自己 |
| 7 | 疾风突き | 0 | 敌单体 |
| 12 | 一闪突き | 3 | 敌单体 |
| 18 | 枪攻击力+10 | — | 自己 |
| 25 | 五月雨突き | 4 | 敌复数 |
| 34 | 枪会心几率上升 | — | 自己 |
| 45 | なぎばらい | 0 | 敌一组 |
| 59 | 雷光一闪突き | 3 | 敌单体 |
| 77 | 枪攻击力+25 | — | 自己 |
| 100 | ジゴスパーク | 25 | 敌全体 |

### 回旋镖

| SP | 技能 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 6 | クロスカッター | 2 | 敌全体 |
| 12 | ブーメラン攻击力+5 | — | 自己 |
| 18 | パワフルスロー | 4 | 敌全体 |
| 25 | ブーメラン攻击力+10 | — | 自己 |
| 32 | バーニングバード | 6 | 敌全体 |
| 40 | ブーメラン攻击力+15 | — | 自己 |
| 52 | 超パワフルスロー | 4 | 敌全体 |
| 66 | ブーメラン攻击力+20 | — | 自己 |
| 82 | シャインスコール | 8 | 敌全体 |
| 100 | ギガスロー | 16 | 敌单体 |

### 格斗

| SP | 技能 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 5 | 素手攻击力+5 | — | 自己 |
| 11 | だいぼうぎょ | 0 | 自己 |
| 17 | 石つぶて | 0 | 敌一组 |
| 24 | せいけん突き | 2 | 单体 |
| 33 | 素手攻击力+20 | — | 自己 |
| 42 | しんくうは | 2 | 敌全体 |
| 53 | 素手会心几率上升 | — | 自己 |
| 70 | ばくれつけん | 0 | 敌方随机 |
| 82 | 岩石おとし | 4 | 敌全体 |
| 100 | 素手攻击力+50 | — | 自己 |

| SP | 技能 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 8 | ルーラ | 1 | 我方全体 |
| 16 | キアリク | 2 | 我方全体 |
| 28 | トヘロス | 4 | 我方全体 |
| 40 | マホトーン | 3 | 敌一组 |
| 48 | ライデイン | 6 | 敌全体 |
| 56 | 消费MP3/4 | — | 自己 |
| 70 | メガンテ | 1 | 敌全体 |
| 82 | ベホマズン | 36 | 我方全体 |
| 90 | 消费MP1/2 | — | 自己 |
| 100 | ギガデイン | 16 | 全体 |

## 杨格斯

### 斧子

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 6 | かぶとわり | 0 | 敌单体 |
| 12 | オノ攻击力+5 | — | 自己 |
| 19 | まじん斩り | 3 | 敌单体 |
| 26 | オノ会心几率上升 | — | 自己 |
| 34 | オノ攻击力+10 | — | 自己 |
| 42 | 苍天魔斩 | 2 | 敌单体 |
| 54 | オノむそう | 0 | 敌一组 |
| 66 | 大まじん斩り | 3 | 敌单体 |
| 86 | オノ攻击力+20 | — | 自己 |
| 100 | 烈风兽神斩 | 6 | 敌单体 |

### 打击

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 9 | 打击攻击力+5 | — | 自己 |
| 19 | ハートブレイク | 2 | 敌单体 |
| 25 | ゴールドハンマー | 2 | 敌单体 |
| 32 | ドラムクラッシュ | 3 | 敌单体 |
| 48 | 打击攻击力+10 | — | 自己 |
| 59 | 打击会心几率上升 | — | 自己 |
| 71 | マインドブレイク | 2 | 敌单体 |
| 82 | 打击攻击力+25 | — | 自己 |
| 95 | ゴールドラッシュ | 2 | 敌 |
| 100 | デビルクラッシュ | 3 | 敌单体 |

### 镰刀

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 12 | 镰攻击力+5 | — | 自己 |
| 22 | ぬすっとがり | 0 | 敌单体 |
| 32 | かまいたち | 0 | 敌单体 |
| 42 | 镰攻击力+10 | — | 自己 |
| 50 | 死神のかま | 3 | 敌一组 |
| 60 | 镰会心几率上升 | — | 自己 |
| 70 | 大どろぼうのかま | 0 | 敌单体 |
| 80 | 镰攻击力+25 | — | 自己 |
| 90 | 冥王のかま | 3 | 敌一组 |
| 100 | ビッグバン | 30 | 敌全体 |

### 空手

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 3 | 素手攻击力+5 | — | 自己 |
| 7 | 素手すばやさ+10 | — | 自己 |
| 12 | せいけん突き | 2 | 敌单体 |
| 18 | 素手会心几率上升 | — | 自己 |
| 25 | 素手攻击力+20 | — | 自己 |
| 33 | しのびばしり | 4 | — |
| 42 | しんくうは | 2 | 敌全体 |
| 60 | ばくれつけん | 0 | 敌随机 |
| 82 | 素手攻击力+45 | — | 自己 |
| 100 | 岩石おとし | 4 | 敌全体 |

### 人情

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 4 | くちぶえ | 0 | — |
| 10 | ホイミ | 2 | 我方一人 |
| 16 | とうぞくのはな | 0 | — |
| 22 | おたけび | 0 | 敌一组 |
| 32 | マホアゲル | 0 | 我方一人 |
| 42 | スクルト | 3 | 我方全体 |
| 55 | ステテコダンス | 0 | 敌全体 |
| 68 | ベホイミ | 3 | 我方一人 |
| 83 | メガザル | 全部 | 我方全体 |
| 100 | おっさん呼び | 15 | 敌随机 |

## 杰西卡

### 短剑

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 4 | 短剑攻击力+5 | — | 自己 |
| 9 | ポイズンダガー | 3 | 敌1体 |
| 15 | 短剑攻击力+10 | — | 自己 |
| 22 | アサシンアタック | 8 | 敌1体 |
| 30 | 剑攻击力+10 | — | 自己 |
| | 剑装备可能 | — | 自己 |
| 40 | 剑&短剑会心几率上升 | — | 自己 |
| 52 | 剑&短剑攻击力+10 | — | 自己 |
| 66 | ポイズンソード | 3 | 敌1体 |
| 82 | 剑&短剑攻击力+25 | — | 自己 |
| 100 | ライトニングデス | 8 | 敌单体 |

### 鞭子

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 5 | ムチ攻击力+5 | — | 自己 |
| 10 | しびれ打ち | 4 | 敌一组 |
| 16 | ムチ攻击力+10 | — | 自己 |
| 23 | 双龙打ち | 3 | 敌单体 |
| 32 | レディウィップ | 2 | 敌一组 |
| 43 | ムチ攻击力+15 | — | 自己 |
| 55 | 爱のムチ | 2 | 敌一组 |
| 68 | ムチ攻击力+25 | — | 自己 |
| 82 | クィーンウィップ | 2 | 敌一组 |
| 100 | 地爬い大蛇 | 8 | 敌一组 |

### 杖

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 3 | ピオリム | 3 | 我方全体 |
| 7 | ルカナン | 4 | 敌一组 |
| 13 | 最大MP+20 | — | 自己 |
| 21 | マホカンタ | 4 | 自己 |
| 31 | マジックバリア | 3 | 我方全体 |
| 44 | 最大MP+50 | — | 自己 |
| 57 | 祝福の杖 | 0 | 我方一人 |
| 70 | 镰攻击力+25 | — | 自己 |
| 86 | 最大MP+100 | — | 自己 |
| 100 | ザオリク | 15 | 我方一人 |

### 格斗

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 5 | 素手攻击力+5 | — | 自己 |
| 13 | 素手すばやさ+10 | — | 自己 |
| 19 | 石つぶて | 0 | 敌一组 |
| 28 | 素手会心几率上升 | — | 自己 |
| 35 | 素手攻击力+20 | — | 自己 |
| 45 | ムーンサルト | 6 | 敌全体 |
| 52 | 身かわし几率上升 | — | 自己 |
| 68 | しんくうは | 2 | 敌全体 |
| 82 | 素手攻击力+35 | — | 自己 |
| 100 | マダンテ | 全部 | 敌全体 |

### 性感

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 8 | 投げキッス | 0 | 敌1体 |
| 18 | 见とれる确率が上がる | — | 敌 |
| 26 | メダパニ | 5 | 敌一组 |
| 38 | ぱふぱふ | 0 | 敌1体 |
| 48 | ヒップアタック | 0 | 敌1体 |
| 54 | セクシービーム | 3 | 敌1体 |
| 68 | ラリホーマ | 8 | 敌一组 |
| 78 | 见とれる确率が上がる | — | 敌 |
| 82 | ピンクタイフーン | 5 | 敌一组 |
| 100 | ハッスルダンス | 0 | 我方全体 |

## 库库鲁

### 剑

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 4 | 剑攻击力+5 | — | 自己 |
| 9 | かえん斩り | 0 | 敌1体 |
| 15 | 剑攻击力+10 | — | 自己 |
| 22 | メタル斩り | 0 | 敌1体 |
| 30 | 剑攻击力+20 | — | 自己 |
| 40 | はやぶさ斩り | 0 | 敌1体 |
| 52 | 剑会心几率上升 | — | 自己 |
| 66 | ミラクルソード | 4 | 敌单体 |
| 82 | 剑攻击力+25 | — | 自己 |
| 100 | ジゴスパーク | 25 | 敌全体 |

### 弓箭

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 6 | ラリホーアロー | 2 | 敌1体 |
| 18 | 妖精の矢 | 0 | 敌1体 |
| 25 | ニードルショット | 1 | 敌1体 |
| 32 | 弓攻击力+10 | — | 自己 |
| 44 | さみだれうち | 4 | 敌全体 |
| 59 | 弓会心几率上升 | — | 自己 |
| 66 | 精灵の矢 | 0 | 敌1体 |
| 76 | 弓攻击力+25 | — | 自己 |
| 88 | シャイニングボウ | 10 | 敌全体 |
| 100 | ニードルラッシュ | 1 | 敌 g体 |

### 杖

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 3 | マヌーサ | 5 | 敌一组 |
| 6 | マホトーン | 3 | 敌一组 |
| 9 | マホカンタ | 4 | 自己 |
| 12 | マホトラ | 0 | 敌1体 |
| 28 | 最大MP+20 | — | 自己 |
| 48 | 祝福の杖 | 0 | 我方一人 |
| 56 | ザラキーマ | 15 | 敌全体 |
| 65 | バイキルト | 6 | 我方一人 |
| 83 | 最大MP+50 | — | 自己 |
| 100 | MP回复 | — | 自己 |

### 格斗

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 7 | 素手攻击力+7 | — | 自己 |
| 14 | 素手すばやさ+10 | — | 自己 |
| 21 | 身かわし几率上升 | — | 自己 |
| 28 | 素手攻击力+15 | — | 自己 |
| 35 | せいけん突き | 2 | 敌1体 |
| 42 | ムーンサルト | 6 | 敌全体 |
| 54 | 素手会心几率上升 | — | 自己 |
| 68 | 大ぼうぎょ | 0 | 自己 |
| 82 | 素手攻击力+35 | — | 自己 |
| 100 | ミラクルムーン | 6 | 敌全体 |

### 统帅

| SP | 名称 | MP | 对象 |
|---|---|---|---|
| 3 | キアリー | 2 | 我方一人 |
| 7 | メダパニ | 5 | 敌一组 |
| 13 | 皮肉な笑い | 3 | 敌1体 |
| 19 | 天使の眼差し | 4 | 敌1体 |
| 27 | ディバインスペル | 4 | 敌一组 |
| 39 | ベスカトレ | 4 | 敌一组 |
| 52 | 冷たい笑み | 3 | 敌一组 |
| 66 | メダパニーマ | 10 | 敌全体 |
| 83 | みわくの眼差し | 4 | 敌全体 |
| 100 | グランドクロス | 20 | 敌一组 |

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID® 3

## SNAKE EATER

攻略特工队

| PS2 DVD-ROM | KONAMI | 2004年11月17日发售 | ACT |
|---|---|---|---|
| | 游戏人数 1人 | 记忆容量90KB | 49.99美元 |

著名游戏厂商KONAMI的王牌游戏系列《潜龙谍影》，在日本天才游戏制作者小岛秀夫的精心策划下，终于又诞生了最新的一作《潜龙谍影3 食蛇者》！本游戏作为“《MGS》系列”的完结篇，自然在FANS的心目中拥有崇高的地位。而游戏开发者也同样没有令广大玩家失望，将《MGS3》打造成了目前PS2上最经典的潜入式动作游戏！游戏画面体现出了同类游戏中的王者风范，细细欣赏就仿佛在观看一部精彩的战争电影；游戏操作秉承了该系列的一贯特色，流畅而易于上手，尽管在一些行动状态切换上还有些瑕疵，但也称得上是很出色了；游戏系统在保留了该系列固有优势的前提下进行了大幅的革新，使之完全能够配得上本作在未发售前宣称的“生存作战”的口号；游戏剧情补完了MGS世界观的空白点，精彩而富有哲理的对话内容令人深省；游戏细节仍然很精彩，一些隐藏的玩法与要素已经足够“谋杀”FANS大量的时间了。总之，《潜龙谍影食蛇者3》是今年冬天PS2上最精彩的一款游戏，值得所有喜欢动作游戏的亲身一试！

《MGS3》的时代背景是60年代的美国被笼罩在局势非常紧张的冷战时期，肯尼迪总统被暗杀、越南战争、古巴危机、人种问题和核弹头的恐怖与冷战都无时无刻不给那些热爱和平的人们敲响了警钟。在这种弥漫着“死亡气息”的全球性人类危机的情况下，社会的混乱已经到了极限，结果直接导致了以战争为隐藏的真正目的的地域性冲突事件。一方面科学技术在飞速发展，另一方面战争的火药味正越来越浓烈，《MGS3》的主题思想就是建立在进一步地描述战争与技术发展之间产生的剧烈摩擦，人性的扭曲以及世界格局的微妙变化。

本期的攻略以系统解析与要点剧情流程攻略为主，此外还将附带一些已公开的隐藏要素，希望广大读者看过之后积极地批评指正。好吧，让我们一起进入这款充满了魅力的游戏中吧！

## 系统篇

### 游戏操作完全解析

| | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动。针对SNAKE的不同潜入状态，移动速度会有区别。根据玩家推动摇杆的力度，可分为较快速的跑动与无声息的移动两种。前者可在敌方目标离自己较远的情况下使用，而后者则是在靠近敌人展开偷袭的时候使用。在面向障碍物时可以立即贴上去 |
| 右摇杆 | 在第三人称视点状态下，调整视点角度的平行移动，但幅度不大，调节好视角后可以按R3键锁定视点 |
| 十字键 | 蹑足潜行。移动速度极慢，几乎不会发出什么响声，不易惊动敌人 |
| △键 | 使用这个按键可以完成各种动作。比如跃上高台、爬树、吊在树干上（再按□键为悬空射击）轻声推门、推油桶等各类动作。而在剧情画面中按△键能够放大画面。 |
| □键 | 使用这个键可以使用各类武器。包括各类枪械、匕首、手雷等。在没有装备武器的情况下，可以搬运麻醉中的敌人或尸体。在贴着障碍物一边，对面又出现敌人的情况下，按□键马上可以进行射击，然后恢复隐匿状态。 |
| ○键 | 使用这个键可以进行近身格斗或使用重型武器击打敌人，连按3下还可以发动两拳一脚的连续攻击。不过在游戏中连续攻击的判定有些奇怪，偶尔会出现超出了攻击判定范围也能打到敌人的情况。另外，贴着障碍物的情况下，按○键可以敲打出声音，把敌人的注意力吸引过来。 |
| ×键 | 取消选项／跳过剧情动画。此外，使用这个键可以进入蹲下状态，再按一次进入匍匐状态，而在匍匐状态下长按×键可以马上恢复到站立状态。蹲下与匍匐这两种状态都是在潜入中经常会使用到的。在较快速的移动状态下按×键可以向前翻滚（具有攻击判定），而翻滚动作中按住×键的话就不会在动作完成后马上起身，而是立即趴在地上。在水中的时候按×键可以进行潜水 |
| L1键 | 在使用武器的情况下按L1键可以进行定向射击 |
| R1键 | 无论是否持有武器，使用这个键都可以进入主观视点画面。在一些剧情事件中，按照画面右上角的提示按下R1键，可以用SNAKE的主观视点去观察。 |
| L2键 | 使用这个键可以选择或装备道具，基本用法是该系列一直保持的特色，在BACKPACK画面中，选择了应装备的道具之后，按下L2键就可以上下选择装备的道具了。之后轻按一下，可以取消装备该道具。再轻按一下，又可以将该道具装备上了，非常使用。在贴着障碍物（无论是站立还是蹲下的状态）与抓物悬空的状态下，可以向左移动，在主观视点状态下，可向左侧移。靠在障碍物左边的时候（无论是站立还是蹲下的状态），可探头观察，此时控制方向键还可以扩大视野范围。 |
| R2键 | 使用这个键可以选择或装备武器，基本用法是该系列一直保持的特色，在BACKPACK画面中，选择了应装备的武器之后，按下L2键就可以上下选择装备的武器了。之后轻按一下，可以取消装备该武器。再轻按一下，又可以将该武器装备上了，非常使用。在贴着障碍物（无论是站立还是蹲下的状态）与抓物悬空的状态下，可以向右移动，在主观视点状态下，可向右侧移。靠在障碍物右边的时候（无论是站立还是蹲下的状态），可探头观察，此时控制方向键还可以扩大视野范围。 |
| L2键＋R2键 | 可以在站立或蹲下状态的主观视点模式下扩大视野范围，在抓物悬空的状态下可以做引体向上 |
| START键 | 使用这个键可以进入系统菜单 |
| SELECT键 | 使用这个键可以进入无线电通讯菜单，按方向键下可以选择已有的频率 |
| START键＋SELECT键＋L1键＋R1键＋L2键＋R2键 | 退到标题画面 |

# 特工作战指南书

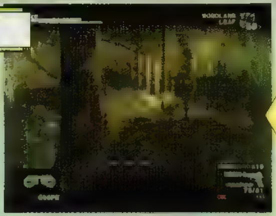
在整个潜入作战，与敌兵周旋的过程中，玩家会遇到4种可能出现的情况。以下笔者将用图示的方法来介绍这4种状态：

## 潜入作战

在游戏中，潜入作战是非常重要的一部分，玩家的大部分游戏时间也会花在这上面。特别是引发一些固定的事件，前提为必须在潜入的情况下才能出现。也就是说，如果一味地硬闯的话，不仅会被敌人打得抱头鼠窜，而且也无法使游戏剧情进行下去，甚至在玩的时候丧失了得到该系列游戏应有乐趣的机会。所以，一切都要从潜入开始！

### 潜入状态 SNEAKING

敌兵完全没有察觉，正按照固定的路线进行巡逻。在这种状态下手持护盾的防暴兵也不会出现，SNAKE可以安心地执行任务。



### 警戒状态 CAUTION

敌兵已发现了某些可疑的迹象，比如看到了SNAKE的影子、中了没击中要害的麻醉弹，发现脚印与血迹等，此时头顶会冒出蓝色的“！号”，警觉的敌兵会马上藏身于隐蔽的地点，打开通讯机与总部联系。画面中同时出现“CAUTION”字样，持续时间很长。

**直接被敌人发现**

### 危险状态 ALERT

已被敌兵发现，使SNAKE完全处于敌兵火力的压制下。一方面携带有通讯机的敌兵会向总部求援，另一方面敌兵将完全改变固定的巡逻路线，采用包夹的战术向SNAKE展开攻击。画面中出现“ALERT”字样，，在这种状态下还是逃为上策啊！

### 躲避状态 EVASION

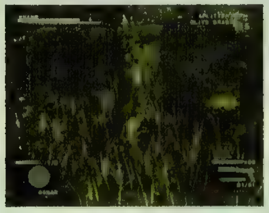
当敌兵被攻击或在发现SNAKE的情况下而追丢了，都会进入这个状态中。此时，原先按照固定路线巡逻的敌兵会扩大搜索的范围，而赶来增援的敌兵也不会马上撤离，画面中出现“EVASION”字样，不过随着SNAKE隐藏程度的加深，会逐渐过度到警戒状态。

## 对敌心得

以下说明以NORMAL难度为基础

### 侦察

◆在进入新的区域中，无法察觉敌人动向的情况下，先使用雷达与望远镜是非常重要的。在《MGS3》中，由于取消了前作雷达侦察的小地图设计，因此玩起来很刺激。该游戏里一共向SNAKE提供了3种雷达，每种雷达都有耗电量的设计，电池（BATTERY）是作为道具来获取的。3种雷达分别是声纳探测雷达（ACTIVE SONAR）、人体探测雷达（ANTI－PERSONNEL SENSOR）与动态探测雷达（MOTION DETECTOR）。声纳探测雷达（ACTIVE SONAR）可以通过声纳反射波探测到一定范围内的生物，装备时按下L3键才可使用；人体探测雷达（ANTI－PERSONNEL SENSOR）可以探测到一定范围内是否有人存在，目标越近鸣声越响；动态探测雷达（MOTION DETECTOR）可以探测到目标活动的轨迹，在雷达屏幕上白色的亮点代表敌人，而偏暗的白点多为不能活动的目标或尸体。在装备望远镜的情况下，按△键可以缩小焦距，更清楚地看到远方的目标。



一般来说，进入新的区域中可马上装备人体探测雷达调查是否存在敌人，然后装备望远镜观察敌人的动向，能在远出解决掉的敌人尽量狙击他们，而当进入敌人的活动范围内时，则可装备声纳探测雷达或动态探测雷达来确认自身与敌人之间的相对位置，以便在敌人无法察觉的情况下展开行动。

### 狙击

◆与前作相比，本作的设定年代为60年代，因此红外线瞄准器还不普及，需要依靠肉眼与准星的组合来完成瞄准目标的工作。在游戏中，狙击枪由于在中后期才能获得，所以要想在远距离瞄准目标，还要靠手枪才可以。如果再加上消声器的话，想做到杀人于无形之后其实并不难。在说手枪的用法之前，先谈谈消声器。本作中的消声器是有使用寿命的，每次开枪都会消耗消声器的使用寿命。消声器的使用寿命会显示在手枪的上方。一般来说，每发射一发子弹，只会消耗半格的消声器的使用寿命。而如果连射的话，则会加速消耗消声器的使用寿命。当消声器的使用寿命耗尽，就无法使用了，再开枪就会发出声音，惊动敌人。在这种情况下，在按住R2装备手枪的画面中，再按○键就可以装上新的消声器了。《MGS3》中的手枪有Mk22与M1911A1两种，其中Mk22为麻醉枪，M1911A1为普通的手枪。从瞄准的难易度与准确度来看，Mk22更容易瞄准一些。但以狙击敌人为目标的话，还是要选择M1911A1，只要瞄准敌人的头部，就可将其一击必命。而要想瞄得准，最好还是在蹲下或匍匐状态下进行射击，这样手臂的负担会减轻一些，瞄准后不容易颤抖。当走到被麻醉的敌人或敌人尸体旁，没有装备武器的情况下按□键进行搬运的时候，会发现从被麻醉的敌人身上可以得到2件道具或弹药，从敌人尸体身上则只可得到1件道具或弹药。

### 射击

◆在《MGS3》中，开枪射击也是很有技巧的。以使用手枪这类单发武器为例，按住□键可以进行瞄准，松开就可以进行射击。而使用冲锋枪这类自动连发武器时，轻按□键可以进行瞄准，按住□键才可以进行射击。慢慢松开□键可以退出瞄准状态。无论使用任何武器，快速连按R2键两下都可以进行上弹。在开枪瞄准敌人射击的时候，如果准确地射中了敌兵的右手，可以使其失去持枪反抗的能力，而射中敌兵的通讯机的话，则可以使其失去与总部联络呼叫救兵的能力。

# 近身对敌战

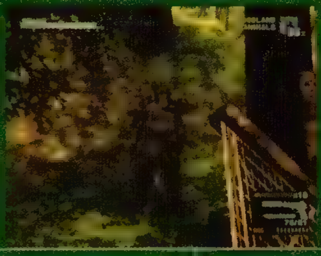
## CQC系统

CQC 的全称为“CLOSE QUARTER COMBAT”，是指在空手、装备手枪或刀的状态下，对人近身作战的战斗技术名称。在《MGS3》中，空手状态或持有手枪（包括Mk22与M1911A1）与刀的状态下都具备了CQC的使用条件，能够流畅地对敌人进行摔投、俘获以及攻击等一系列的动作，这就是它的最大特征。同时也是玩《MGS3》的最大乐趣所在。

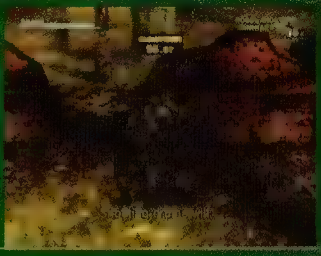
在游戏菜单画面中，选择“OPTION”可以在中级战斗技术指导中了解CQC的使用方法，以下将进行概要式的介绍：

从侧面或背后悄悄地接近敌人后，按○键出拳后就可以发动CQC，如右边六种情况：

①摞倒敌人（Knockout）：擒住敌人之后同时按方向键（尽量往SNAKE的后方或左右方推）与○键，可以把敌人摔在地上，使其眩晕，之后可以接续各种攻击方法。



②挟持敌人（Chokehold）：在发动CQC的情况下，按○键可以用刀架在敌人的脖子上



③恐吓敌人（Threaten）：擒住敌人后按注L3键，SNAKE会用刀顶住敌人的咽喉部位，威胁敌人说出一些有价值的情报，比如敌兵力的部署、娱乐广播的频道等。而有一部分敌人非常顽强，还需要进一步地通过CQC状态下的拷问来达到目的

④压制敌人（Freeze）：擒住敌人后，配合方向键（尽量往SNAKE的前方推）同时按○键，就可以将敌人推倒在地。在装备手枪的情况下，按□键就可以进入用枪压制敌人的环节了

⑤锁喉杀敌（Slit Throat）擒住敌人后，连续轻按○键可以卡住敌人的喉咙，如果不停地按下去，就可以封住敌人的喉咙使其无法呼吸致死。而按住○键不放的话，则可以直接用刀割断敌人的喉咙。

⑥肉盾战术（Human Shield）：擒住敌人后，在装备手枪或刀的情况下，按下□键就可以把敌人当作肉盾，再按R1进入主观视点的话，可以开枪或用刀攻击其他敌人。但在此过程中不要松开○键，否则敌兵会挣脱。

## HOLD UP系统

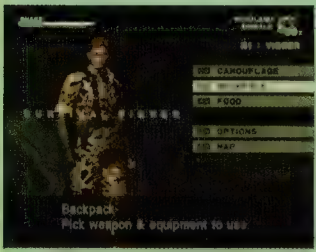
HOLD UP系统可以简单理解为《MGS2》中的“FREEZE系统”。由于《MGS3》中导入了CQC系统，而且在CQC系统中也融合以往的“FREEZE”要素，再加上这一代中并没有收集狗牌的要素了，因此使FREEZE变得并不像以往那么重要，那么有趣了。一般说来，在靠近敌人（注意在匍匐状态下或蹑足潜行的状态下才不容易被敌人发现）之后，用枪FREEZE敌兵之后，依然可以将枪口指向敌人的某些部位，使其拿出来一些道具或弹药。需要注意的是在HARD以上的难度下，敌兵很有可能进行反击或在SNAKE不注意的情况下逃跑，比较难缠。另外，《MGS3》中的敌兵巡逻路线是有一定的交织性的，如果只FREEZE了一个敌兵的话，很容易就被随后巡逻而来的另外的敌兵发现，那将非常危险。所以说，在确认版图内只有一名敌兵的情况下，再采取FREEZE就比较保险了。而对付HARD难度以上的敌兵，还是多用CQC系统会比较安全一些。

# 系统菜单详解

在游戏进行中，除了剧情部分之外，任何时候都可以按START键进入系统菜单画面。由于本作中引入了丛林作战的迷彩换装系统、军用背包系统以及治疗系统，因此将会经常出现进入系统菜单画面的情况。以下笔者将简要地介绍一下系统菜单画面中各选项的作用与用法。

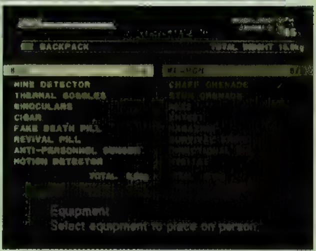
## 迷彩换装系统
### CAMOUFLAGE

选择该选项之后，还会分为涂面部油彩（FACE）和穿着迷彩服（UNIFORM）两个部分。在每种面部油彩与迷彩服选项中，都有伪装隐藏率的百分比加成，分别由正负两种数字显示。完成涂面部油彩与穿着迷彩服之后，可以在画面右上角的百分比数字中了解到目前隐藏率，白色的百分比数字越大，表示隐藏的越完美，一般来说，面部油彩与迷彩服的最强搭配组合数字为95%（在匍匐状态下）。如果显示的百分比数字是红色的，那就表示处于暴露状态，非常危险。由于SNAKE的行动状态与环境因素都会影响到隐藏率的数值变化，因此经常涂改面部油彩与换迷彩服是非常重要的，且没有次数的限制。以上这些在NOMAL以下的难度中可能体现不出来，可你一旦是玩HARD以上的难度，那就会变得至关重要了！而难度的不同也会直接导致敌兵的可视范围与分辨伪装能力的变化，可以说难度越高，敌人也越狡猾！




## 军用背包系统
### CAMOUFLAGE

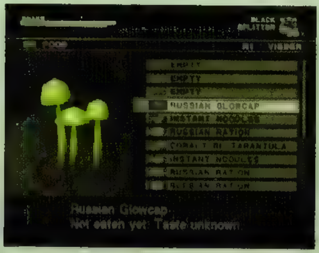
在《MGS3》中，为了方便玩家更快捷地切换道具或武器，以及更符合真实战争的士兵装备情况，所以引入了军用背包系统。选择ITEM栏可以装备道具，选择WEAPON栏可以装备武器。只有装备了的道具或武器，才能在游戏进行中按L2或R2随时切换。但不管是道具还是武器，SNAKE都只能每类携带8种，其他的全部都要放在背包里，当需要时可以重新进入系统菜单进行调整。此外，每件道具与武器都是有重量显示的，同样是携带8件道具与8件武器，累计重量（显示在菜单画面的右上角）越高，就会使SNAKE的耐力（耐力槽在画面的左上角，体力槽的下方）下降得越快，但不会影响SNAKE的行动。

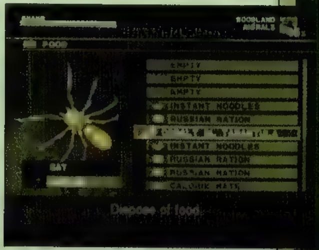


# 食物系统 FOOD

显示在菜单画面的左上角的体力槽(LIFE)下方的就是耐力槽(STAMINA),而是否进食将直接影响到耐力的变化。需要说明的是,耐力的强弱(体现在耐力槽的长短变化长)将会影响到SNAKE的体力回复速度。刚开始游戏的时候,耐力槽分为4个等级,当耐力低于两个等级的情况下,SNAKE就会感到饥饿,肚子也会跟着叫。如果此时潜入的话,很容易被敌兵听到,暴露自己的位置。而游戏中的一些细节设定也同样和耐力有关,比如在感到饥饿的时候,用主观视点进行瞄准的时候,就会发现手在颤抖;抓物悬空的时候很容易摔下来;在水中的氧气量减少;使用CQC系统的时候很容易被敌兵挣脱等,可谓非常真实与有趣。

《MGS3》中的食物来源是非常丰富的。只要是除了敌人、武器、药草与道具之外,所有能在红外线探测仪中显示出来的东西都可以食用。每种食物吃下去之后,耐力的回复程度都是不同的。一般来说,动物的肉与水果是主食,也比较常见。而食用植物与昆虫则有一定的危险性,比如有毒的蘑菇、有毒的蝎子和蜘蛛等都最好不要食用,因为很容易造成负面效果,需要紧急治疗。(PS:你应该没有见过一边呕吐一边潜入的特工吧,笑)在游戏中,获取食物的方法有很多,可以用枪、用刀或拳脚都可以(最有趣的是用老鼠夹子,一旦设置好了,老鼠就不顾一切地冲了上去,由此证明了达尔文的进化论,21世纪的老鼠已很少有上当的了,汗)。其中如果使用麻醉枪的话,可以将动物活捉,以后吃新鲜的(活物最多可以抓3个,而非活物可以带16个)。直接杀掉的话,随着时间的流逝,食物也会变质,在游戏中就显示为该食物上有一只苍蝇(建议不要再使用了,而是马上选择DISPOSE丢弃)。而有些中也有一些人类的食物(笑)是不会变质的,比如俄国军粮、即席拉面(EVA在剧情中说那是未来的食物,这明显是KONAMI收了广告费),可以注意多收集一些。最后顺便一提,在SNAKE第一次吃某些活物的时候,是可以看到特写片段的,比如吃活鱼、蛇等,忠实再现了原始人的风采!

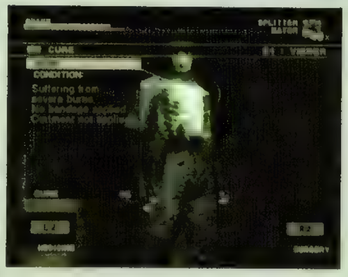



# 治疗系统 CURE

为了更真实地反映生存作战的法则,在《MGS3》中有很多种因素会导致SNAKE受伤,比如烧伤(BURN)、枪伤(GUNSHOT WOUND)、割伤(CUT)、骨折(BROKEN BONE)等。判断受伤的方法很简单,如果体力槽中出现了红色的部分,就表示SNAKE已经受伤,如果不立即进行治疗的话,将会导致体力无法自然恢复,耐力骤降的情况出现,在这种情况下战斗,则很容易GAME OVER。需要特别注意的是,各类伤势是会同时叠加在一起的,如果体力槽中的红色部分越长,表明伤越重。

那么究竟如何才能进行治疗呢?只要进入系统菜单画面,选择“CURE”就能进入治疗状态了。虽然受伤的原因有很多种,但是对人的肉体只会造成两种影响。按照现代医学理论,可以笼统地分为药物治疗与外科治疗。按L2键【消毒血清(Poisioning Blood Serum)、生命剂(Life Medicine)、感冒药(Cold Medicine)、消化药(Digestive Medicine)、解毒剂(Antidote)】可以察看内伤的情况,选择治疗方法;按R2键【绷带(Bandage)、雪茄(Cigar)、消毒剂(Disinfectant)、烧伤软膏(Ointment)、固定夹板(Splint)、止血贴(Styptic)、医疗针线(Suture Kit)、军刀(Survival Knife)】可以察看外伤的情况,选择治疗方法。为了不影响玩家游戏时的流畅感,在受伤的部位都会有相应的解说与治疗方法介绍(按△键可以局部放大伤口,按□是身体比例缩小,在放大伤口的状态下进行治疗,体力恢复效率更佳),现归纳如下:



| 伤势分类 | 受伤原因 | 症状 | 治疗方法 |
|---|---|---|---|
| 中毒 Poision/<br>Food Poisioning | 被蛇或蜘蛛咬伤、蜜蜂蛰、中了有毒的箭头/食物中毒 | SNAKE头部出现星星 | 消毒血清(Poisioning Blood Serum)/解毒剂(Antidote) |
| 刺伤 Leeches/<br>Arrow、Cross、Bolts | 被箭头或飞镖刺中<br>沼泽中被水蛭咬到 | 耐力消耗速度加快 | 雪茄(Cigar)<br>/军刀(Survival Knife)+雪茄(Cigar) |
| 感冒<br>Colds | 耐力低下时,在水中或雨中停留太久 | SNAKE头部出现星星 | 感冒药(Cold Medicine) |
| 腹痛<br>Stomach Sickness | 吃了腐烂的食物 | 体力槽闪烁 | 消化药(Digestive Medicine) |
| 烧伤<br>Burn | 被火烧到或被炸弹弹片烧伤 | 体力槽部分呈红色 | 烧伤软膏(Ointment)+绷带(Bandage) |
| 枪伤<br>Gunshot Wound | 因中弹而引起的 | 体力槽部分呈红色 | 军刀(Survival Knife)+消毒剂(Disinfectant)<br>+止血贴(Styptic)+绷带(Bandage) |
| 割伤<br>Cut | 被刀砍中或中了物理性攻击的陷阱 | 体力槽部分呈红色 | 消毒剂(Disinfectant)+止血贴(Styptic)<br>+医疗针线(Suture Kit)+绷带(Bandage) |
| 骨折<br>Broken Bone | 从高处摔下来,被炸弹炸伤或某些BOSS战 | 体力槽部分呈红色 | 固定夹板(Splint)+绷带(Bandage) |

## 外科与药物治疗用具

**BANDAGE**

绷带,用来治疗割伤、枪伤、烧伤和骨折,为患部进行包扎、止血及固定。

**CIGAR**

雪茄,用来治疗水蛭附身,利用火的热力把附着的水蛭驱除。

**DISINFECT**

消毒药,用来治疗割伤和枪伤,防止受创部分化脓。

**KNIFE**

求生刀,用来治疗刺伤、枪伤,将射进体力的异物摘取出来。

**OINTMENT**

软膏,用来治疗烧枪伤,令受创部分受到保护,使皮肤组织再生。

**SPLINT**

固定工具,用来治疗骨折,令骨折部位回复原位及进行固定。

**STYPYIC**

止血包,用来治疗割伤和枪伤,为受创部位止血。

**SUTURE KIT**

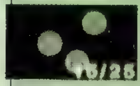
缝合套装,用来治疗割伤,将患部缝合起来。

**ANTIDOTE**

解毒剂,用来治疗食物中毒,解毒剂内的抗体可中和食物内的毒素。

**C MED**

感冒药,用来治疗主角的伤风感冒,消除各种感冒症状。



**D MED**

肠胃药,用来治疗腹痛,当吃下腐烂的食物后便需要用它来治疗。

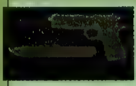
**SERUM**

血清,用来治疗中毒,以血清里的抗体来中和体内毒素。

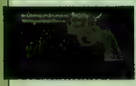
# 常用武器说明

### KNIFE (SURVIVAL KNIFE)
求生刀，最基本的武器，能对应 CQC 进行近身肉搏战。

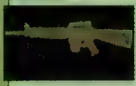
### MK22
麻醉枪，能装配消声器，能对应 CQC 配合小刀应用于近身肉搏战，每射一发后需要重新上弹。



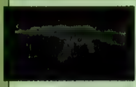
### M1911A1
点 45 口径手枪，能对应 CQC 配合小刀应用于近身肉搏战。



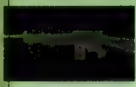
### SAA (SINGLE ACTION ARMY)
左轮手枪，每次上弹需时，但发射的子弹会有跳弹（反弹）效果。



### XM16E1
机关步枪，具有连射能力的步枪，可装配红外线瞄准器，并能切换成半自动、3 点 BURST 或全自动操作。



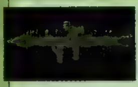
### AK-47
突击枪，附有瞄准器，能切换半自动或全自动操作。



### M63
轻机关枪，可作连射的机关枪，但是有后座力。

### M37
散弹枪，每次最多可装入 12 发子弹，近距离威力极大。

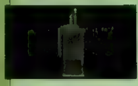
### SVD
狙击来福枪，装备中会强制变成主观视点，瞄准器能调整3倍或10倍距离，可以射击距离极远的目标。



### RPG-7
地对空火箭炮，装备中会强制变成主观视点，破坏力大但上弹需时。

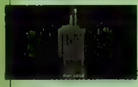
### GRENADE
手榴弹，投掷用对人破片手榴弹，投出后 3 秒才爆发。

### WP GRD (WP GRENADE)
白磷手榴弹，爆发后会发出火焰燃烧周围的人与物，投出后 3 秒才爆发。

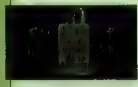


### STN GRD (STUN GRENADE)
特殊闪光音响手榴弹，爆发后令周围的敌人在一段时间内不能行动，投出后 3 秒才爆发。

### CHF GRD (CHAFF GRENADE)
电子干扰手榴弹，能令敌方的无线电、闭路电视、动态探测器、动态声纳等电子仪器一定时间失去作用。



### SMK GRD (SMOKE GRENADE)
烟幕手榴弹，发出的烟幕会令对方看不清环境而失去战斗力。



### TNT
按钮式炸弹，设置后走到其他地方按键便会爆炸。

### CLAYMORE
指向性地雷，地面会有感应器，当敌人或SNAKE接近时便会爆发，但可在匍匐状态下拆除及回收。

### MIC (DIRECTIONAL MIC)
指向性麦克风，用来收听极为微弱的声音，使用时以主观视点来进行。

### Active Sona
声纳的一种。发出声波来探测周围的生命体。按下R3发射声波，每按一次都会消耗电池。

### Motion Detector
动作感应器。可以感知移动的物体，不感知静止的物体。装备后消耗电池。

### Mine Detector
地雷感应器。探测到附近有地雷时会发出声音警告。装备后消耗电池。

### Thermal Goggles
热能眼镜。将热源的分布视觉化。能够在黑暗中看东西，装备后消耗电池。

### Cig gas-spray
伪装成香烟的喷雾器。让对象陷入睡眠状态。按下□准备，放开□发射。

### Knock-out Hankerchief
混有迷魂药的手巾。使用CQC令对象失去知觉。用武器键使迷魂药挥发在空气中。

### Magazine
弹匣。按下□准备，放开□扔出去。力感应支持。

### Bug Juice
昆虫肉汁！汗……是防虫水。在一定时间内让黄蜂、水蛭远离自己。在窗口下按○涂抹。

### AP sensor
周围有生命体时震动。装备后消耗电池。装备后除 AP sensor 外的震动机能停止。

# 对讲机频率

| | |
|---|---|
| 145.73 | PARA—MEDIC |
| 141.80 | THE BOSS |
| 148.41 | SIGINT |
| 142.52 | Eva |
| 140.96 | SAVE |
| 144.75 | THE SORROW HEALING RADIO |
| 140.01 | — Salty Catfish/66 Boys |
| 140.52 | — Rock Me Baby/66 Boys |
| 141.24 | — Sea Breeze/Sergei |
| 142.94 | — Pillow Talk/Starry.K |
| 144.06 | — Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry |
| 147.08 | — Surfing Guitar/66 Boys |
| 147.59 | — Sailor/Starry.K |
| 149.53 | — Don't Be Afraid/Rika Muranaka |

# 全 64 只青蛙攻略奉上！

**MGS3 中一共有 64 只青蛙玩偶，如果全部收集齐了就能在通关后得到光学迷彩。收集方法为对其射击，听见叫声即为成功。**

**以下方向皆为上北下南、左西右东。**

**1. Dremuchij South**

从你一开始的位置向右，进入一片狭窄的草丛。当你到了顶端后，可以看见青蛙在你左手边的山顶上。

**2. Dremuchij Swamp**

穿过沼泽，当你穿过第二片草丛时，在你右边的山上。

**3. Dremuchij North**

从初始位置开始，向前走，在第二个拐角处右拐。穿过一片高草丛后看到空心的圆木。青蛙在它上面，从前面可以看的到。

**4. Dolinovodno**

吊桥下方左边立柱的上面。

**5. Rassvet 1F**

楼梯左边有一面有洞的墙，用主视点看到青蛙在洞里。

**以下在任务“SNAKE EATER”中找**

**6. Dremuchij East**

地图中部靠左有一些树桩。站在树桩正前方，大约离树桩有一人宽的距离。往左后看，会发现紧帖墙壁有两个断树桩，上面还架着一条横木。青蛙就在那两个树桩的中间。

**7. Dremuchij North**

在地图中间有一棵能爬上去的树。爬上树后往左看，青蛙在山顶那里。

**现在要返回前两个地区，不然就会错过几个青蛙。**

**8. Dremuchij Swampland**

到中央的小岛。转左到一小片陆地。（注意鳄鱼先生）观察位于最上方的树下。

**9. Dremuchij South**

在你 Virtuous Mission 中着陆的地方往左。越过倒下的树桩，来到左上的一片小区域。小青蛙在山顶那里。（很好找的）

**回到 Dremuchij North，顺着游戏流程走。**

**10. Dolinovodno**

在桥的另一端，立柱上面。

**11. Rassvet 1F**

站在第一级台阶的中间部分，往第二级台阶下看，青蛙在氧气罐右边。

**12. Chyornij Prud**

青蛙在水下。先潜入水，向北走会看到一颗灰色的大树贴着山坡，青蛙在树基的左边。

**13. Bolshaya Past South**

向北走直到最后一个电网。在电网的南边一侧从右往左，继续走会看见几棵靠的很近的树，青蛙就在几棵树基部的中间。

**14. Bolshaya Past Base**

进入一间有很多床的屋子，青蛙在一张桌子底下。

**15. Bolshaya Past Crevice**

从初始的位置一直向右走，直到碰到一面墙。转过身面对镜头，用第一人称观察就能看到了。

**16. Chyornaya Peschera Cave Branch**

走到瀑布。在你拿火炬的洞里应该有一条小路，穿过去。走到尽头钻进小洞，可以来到一片空地。在空地的右边再次钻洞，来到另一区域。该区域的左下角有青蛙，进入第一人称视点可以看到。

**17. Chyornaya Peschera Cave**

在这个区域的南边有一个小岛。游到它后面，用第一人称向上看，青蛙在天花板上，正对下面 THE PAIN 的脑袋。

**18. Chyornaya Peschera Cave Entrance**

在这个区域的中途往左走有一个洞，里面有地雷。小心进入后，面向洞口用第一人称视角观察，青蛙在上方。

**19. Ponizovje South**

在初始的地方看，青蛙在左边的旱地上，被一块岩石遮挡。

**20. Ponizovje West**

很容易错过的一只小青蛙。在河流变窄的地方有一条小道，进入后到达 Ponizovje West 。游到西北角，潜入水中，青蛙在栏杆后面。

**21. Ponizovje Warehouse: Exterior**

走到码头的底端。看见红色的门。用第一人称观察青蛙在门上。

**22. Ponizovje Warehouse 1F**

在东南角有白色的箱子。爬上去，趴下，面向北边。观察最上方的房梁，青蛙就在房梁的右边。

**23. Graniny Gorki South**

简单的一只。到北边的出口，往左看到青蛙在树枝上。

**24. Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls**

爬过电网，左边的围墙有个洞可以进研究室。不要进去，在那里贴墙，用第一人称可以看到青蛙在靠左的树之间。

**25. Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls**

在此区域的右边有一间房子的房门被木条钉住，门右边有一扇窗户。青蛙在窗子里等你。

**26 Graniny Gorky Lab 1F**

上2楼的楼梯旁有4个柜子。青蛙在最南边的柜子上面。用第一人称视角看到它躲在角落。

**27. Graniny Gorki Lab B1 East**

最左边的牢房里。

**28. Graniny Gorki Lab B1 West**

有一间屋子里有科学家和电视机。小青蛙在桌子上。

**29. Svyatogornyj South**

进入区域后向前走直到一个很高的草丛。转身望向进口那边。在水泥和土的接合部有个青蛙。

**30. Svyatogornyj West**

往前走直到一个空树桩。在树桩正前方的小山上。

**31. Svyatogornyj East**

切记，不要走西北的岔路，从东北的岔路可以来到 Svyatogornyj East。一直延左边走，可以看到一间大房子。上楼可以看见一扇门。在门的左边有一扇窗户，青蛙在架子上。

**接着回到 Svyatogornyj West，从西北方向离开地图。进入与 THE END 的 BOSS 战。**

**32. Sokrovenno South**

来到拿 SVD 的小房子。从房子的右边过去可以看到青蛙在后面的小山上。

**33. Sokrovenno West**

一直跟着溪流向南走，青蛙就在水下的一个洞里。

**34. Sokrovenno North**

该区域第一个岔路上有个空心的横木。站在横木的左边，往大约西南 45 度处看，能看到一棵树，青蛙就在树下面。

**35. Krasnogorje Tunnel**

青蛙在第二个隧道梁的左边，通过后回头看就能找到。

**36. Krasnogorje Mountain Base**

走到地图的西北角，用第三人称视角也能发现青蛙在前面的小山上。

**37. Krasnogorje Mountainside**

在山顶有 3 个 ration 和 calorie mate 的屋子里。不过要从远处才能打到它。

**38. Krasnogorje Mountaintop**

走到位置最下方的机枪用第一人称能看到，直接轰了它吧！

**39. Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins**

找到前方的一座无线电发射塔。青蛙在塔身 1/2 以下的地方，用狙击枪爆它的头。

**40. Krasnogorje Mountaintop Ruins**

走下台阶可以发现有一间房子里面放着一张床。面向那张床用第一人称观察发现青蛙在上面的架子上。

**41. Groznyj Grad Underground Tunnel**

在剧情之后立即走到旁边的走道向前看，可以看到一根红色的水管。青蛙仔就在上面。

**42. Groznyj Grad Southwest**

在靠左边的一排仓库的最中间那个仓库墙上有一处裂缝。往里面看吧。

**43. Groznyj Grad Northwest**

两排坦克的北边角落有一个铁丝网围起来的院子。里面有两级台阶，上面有个红色的门。青蛙就在门口。建议从右边铁丝网的大约中间位置望红门附近看，如果看不到就微调一下位置。

**44. Groznyj Grad Northeast**

走向东北方向有一间有储存食物的房子。房子北面有一个洞。跳进洞里再向左拐。继续向前爬。一直爬到有通向右边的岔路处，往右看。青蛙就在铁窗的后面。

**45. Groznyj Grad Southeast**

青蛙在房顶上。

**46. Groznyj Grad Torture Room**

其中的一件屋子里有一张写字台。青蛙藏在它下面。

**47. Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing**

从北面的梯子上楼，2 楼西北角房间北面的书架上有一只青蛙。

**48. Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing Corridor**

进去后左转，透过玻璃可以看到远处有高音喇叭的柱子。青蛙就在柱子最上方。掏出你的狙击枪……

**49. Tikhogornyj**

在初始位置用第一人称看，青蛙在一段横木下面。

**50. Tikhogornyj: Behind Waterfall**

在那间有梯子和箱子的屋里，用第一人称向西南角上方的管子上看，青蛙就在那里。

**51. Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing**

上最左边的梯子直到其中一个燃料箱。站在燃料箱的前面，向前走再往下看到青蛙在两个控制板之间。

**52. Groznyj Grad B1F**

立刻面向左边，用第一人称向上看。青蛙正在俯视你呢。

**接下来几只青蛙的收集都要在摩托车上完成，所以非常难瞄准。建议用RPG-7将它们华丽的轰至渣！**

**53. First Motorcycle Area**

到了一个有很多坦克的区域，用第一人称视点找到一座有探照灯的塔楼，青蛙就在楼顶上面。

**54. Second Motorcycle Area**

在 EVA 第一次停下的时候，面对敌兵，再往左看一点会发现一辆叉车，而青蛙就是叉车的驾驶员……

**55. Third Motorcycle Area**

青蛙就在沿途的第五个箱子上。时间有限要算好提前量。

**56. Fourth Motorcycle Area**

青蛙在右边第四个箱子上。可能是整个游戏最难的一只小青蛙。

**57. Groznyj Grad Rail Bridge**

就是狙击桥上的 C3 那段。首先站起来，然后从左边开始顺着拱梁往右瞄，在刚经过第一个连接前后拱梁的横梁后，就差不多能看到青蛙了。

**58. Groznyj Grad Rail Bridge**

就是 VOLGIN 站在 Shagohod 追赶 EVA 的那段。在你的面前有一个无线电发射塔。用第一视角观察，青蛙仔就在塔基的房顶上面。

**59. Fifth Motorcycle Area**

在这段追逐战的最后，可以看见3个红白相间的路障，青蛙就在靠左边那里。

**60. Sixth Motorcycle Area**

准备好 RPG－7，注意右侧，当你经过一段横木后立刻开火轰击旁边的石头。

**61. Seventh Motorcycle Area**

用“鹰的眼睛”盯住摩托左侧，小青青坐在映入眼帘的第一快石头上。

**62. Zaozyorje South**

在卫兵进入 Caution 的剧情之后，从左边的小道一直走到一个木桥。站到桥中间，往右边的悬崖下看。

**63. Zaozyorje East**

来到一个3岔路口，可以看到一株大树。去到树的左边仔细找找。

**64. Rakovyj Bereg**

在初始的位置向右有一株离的很近的树。青蛙就藏在树上。将它打爆后，你应该默默祈祷：不要在之前错过了任何一只小青蛙。因为 2 周目是没法继承的！

**通关后如果集齐64只青蛙就会得到“青蛙”称号，并入手光学迷彩(Stealth Camo)。另外，如果游戏中“0 次 ALERT”也能入手光学迷彩。**

# MGS 全食物列表

注：因为SNAKE经过野外生存训练，他可以调整自己的口味去适应食物。在多次食用同一食物后，SNAKE会渐渐习惯那种食物的味道。所以上表只标出SNAKE第一次食用时的初始口味。

## 爬行类和两栖类

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| King Cobra (SNAKE A) | 眼镜蛇王 | 不错 | 好 | 草丛 |
| Taiwanese Cobra (SNAKE B) | 台湾眼镜蛇 | 还可以 | 普通 | 草丛 |
| Thai Cobra (SNAKE C) | 泰国眼镜蛇 | 还可以 | 普通 | 草丛 |
| Coral Snake (SNAKE D) | 银环蛇 | 不错 | 好 | 水边 |
| Milk Snake (SNAKE E) | 乳蛇 | 差 | 几乎没有 | 水边 |
| Green Tree Python (SNAKE F) | 绿色树蟒 | 较好 | 一般 | 树上 |
| Giant Anaconda (SNAKE G) | 巨蟒 | 很好 | 很大 | 草丛 |
| Reticulated Python (SNAKE H) | 网纹蟒 | 不错 | 很大 | 草丛 |
| Snake Liquid (SNAKE I) | 液体蛇 | 无 | 极好 | 与BOSS对战时的草丛 |
| Snake Solid (SNAKE J) | 固体蛇 | 无 | 极好 | 与BOSS对战时的草丛 |
| Snake Solidus (SNAKE K) | 索利德斯蛇 | 无 | 极好 | 与BOSS对战时的草丛 |
| Otten Frog (FROG A) | N/A | 很好 | 较好 | 潮湿的地上 |
| Tree Frog (FROG B) | 树蛙 | 差 | 几乎没有 | 草丛 |
| Poison Dart Frog (FROG C) | 毒箭蛙 | 不能吃 | 食物中毒 | 与FEAR对战的地面 |
| Indian Gavial (R.GAVIAL) | 印度大鳄 | 好 | 普通×3 | 沼泽，水中 |

## 植物和水果

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| Yabloko Moloko (R.FRUIT A) | N/A | 差 | 小 | 树上 |
| Russian False Mango (R.FRUIT B) | 俄国伪芒果 | 很好 | 大 | 树上 |
| Golova (R.FRUIT C) | N/A | 比较好 | 很大 | 树上 |
| Vine Melon (R.VEGETABLE) | 藤蔓甜瓜 | 很好 | 很大 | 藤上 |

## 其他

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| Baltic Hornet Nest (R.NEST) | 蜂巢 | 很好 | 非常大 | 树上 |
| Calorie Mate (R.C MATE) | 饼干 | 最好 | 最大 | 建筑物内 |
| Russian Ration (R.RATION) | 俄国军粮 | 差 比较好 | 建筑物内 | |
| Instant Noodles (R.NOODLES) | 方便面 | 最好 | 最大 | 建筑物内 |
| Cobalt Blue Tarantula (SPIDER) | 蓝蜘蛛 | 差 | 几乎没有 | 黑暗中 |
| Emperor Scorpion (SCORPION) | 帝王蝎 | 差 | 很小 | 沙地 |

## 哺乳类和鸟类

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| Parrot (R.BIRD A) | 鹦鹉 | N/A | 几乎没有 | THE END身上 |
| White-Rumped Vulture (R.BIRD B) | 白臀兀鹫 | 比较好 | 很大 | 山丘地带 |
| Red Avadavat (R.BIRD C) | 梅花雀 | 差 很小 | N/A | |
| Magpie (R.BIRD D) | 鹊鸟 | 差 | 很小 | 树上 |
| Sunda Whistling-Thrush (R.BIRD E) | 巽他啸鸫 | 不好 | 大 | 高处 |
| Rat (RAT) | 老鼠 | 不错 | 较好 | 暗处 |
| Flying Squirrel (SQUIRREL) | 飞鼠 | 差 | 小 | 树干 |
| European Rabbit (R.RABBIT) | 欧洲兔子 | 不错 | 好 | 地上 |
| Vampire Bat (BAT) | 吸血蝙蝠 | 差 | 几乎没有 | 山洞里 |
| Markhor (MARKHOR) | 捻角山羊 | 很好 | 大 | 草丛 |

## 水生动物

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| Bigeye Trevally (R.FISH A) | 夹克鲣鱼 | 差 | 几乎没有 | 河流 |
| Maroon Shark (R.FISH B) | 鲨鱼 | 不错 | 比较大 | 河流 |
| Arowana (R.FISH C) | 金龙鱼 | 很好 | 较大 | 河流 |
| Kenyan Mangrove Crab (CRAB) | 肯尼亚红树林螃蟹 | 很好 | 大 | 潮湿的环境，河流 |

## 菌类

| 名称 | 译名 | 初始口味 | 体力回复 | 地点 |
|---|---|---|---|---|
| Russian Oyster Mushroom (R.MUSHROOM A) | 俄国平菇 | 差 | 几乎没有 | 枯树桩 |
| Ural Luminescent Mushroom (R.MUSHROOM B) | 乌拉尔银光菇 | N/A | 中毒 | 树下 |
| Siberian Ink Cap (R.MUSHROOM C) | 西伯利亚墨水菇 | 差 | 几乎没有 | 树下 |
| Fly Agaric (R.MUSHROOM D) | 毒蝇伞 | N/A | 中毒 | 树下 |
| Russian Glowcap (R.MUSHROOM E) | 俄国白热菇 | N/A | 回复电池 | 山洞 |
| Spatsa (R.MUSHROOM F) | N/A | N/A | 催眠效果 | 树下 |
| Baikal Scaly Tooth (R.MUSHROOM G) | 贝加尔鳞菇 | 差 | 几乎没有 | 树下 |

# 迷彩和面部涂装

## 初始获得面部涂装

| 名称 | 作用／使用场合 |
|---|---|
| NO PAINT | 看清SNAKE的脸 |
| SPLITTER | 各种场合，特别在室内 |
| WOODLAND | 野外的灌木丛、森林。游戏使用频率最高的涂装之一 |
| BLACK | 暗处，夜晚 |
| MASK | 看起来像RAIDEN |

## 初始获得迷彩

| 名称 | 作用／使用场合 |
|---|---|
| NAKED | 看清SNAKE的好身材 |
| OLIVE DRAB | 部分室内空间 |
| LEAF | 森林或草地 |
| TIGER STRIPE | 深色树木、土地等 |
| TREE BARK | 紧靠树干时 |
| SQUARES | 烤砖墙壁、部分室内场景 |
| BLACK | 黑暗处、夜晚 |

## 游戏中入手面部涂装及迷彩

| 涂装名称 | 取得方法 | 作用／使用场合 |
|---|---|---|
| OYAMA | GRANINY GORKY LAB 1F，花园的通风口内。 | 白色背景。特别是打BOSS一战的花海 |
| DESERT | 打FURY前的山上 | 沙漠或山地 |
| ZOMBIE | 第二次来到DOLINOVODNO，房子北边的两个油桶旁。 | 黑暗处。具体作用不明 |
| KABUKI | 与EVA在水帘洞会面后在瀑布下面的水池里 | 白色背景。具体作用不明。 |
| SNOW | 在BOLSHAYA PAST BADE基地战壕的一块板下面。 | 雪地、白色背景。 |
| WATER | 在PESCHERA CAVE附近的河里。在和戈拉宁交谈之后可入手。 | 水中 |
| INFINITE AMMO | 不明 | 弹药无限。 |

| 迷彩名称 | 取得方法 | 作用／使用场合 |
|---|---|---|
| RAIN DROP | SNAKE EATER任务中DOLINOVODNO的桥下 | 室外下雨时 |
| CHOCO CHIP | GRANINY GORKY LAB 2F左上角的阳台上 | 沙漠或山地 |
| SPLITTER | BOLSHAYA·PAST·SOUTH，刚到沼泽的地方，从右边爬上去，然后顺着墙壁蹭过去后得到 | 各种场合，特别是室内 |
| SNOW | 在CHYOMAYA PESCHERA CAVE，需要爬行得到 | 雪地、白色背景。 |
| SCIENTIST | 剧情取得 | 伪装成科学家 |
| RAIKOV'S | 在武器实验室剥下RAIKOV的 | 伪装成RAIKOV |
| UNIFORM | 衣服取得，配合MASK使用 | |
| TUXEDO | 通关后取得 | COSPLAY007 |
| FLY | 在GRANINY GORKY LAB 2F踢开一扇锁住的门，迷彩在里面的厕所里 | 发臭，造成敌兵不敢接近你，食物坏的更快？ |
| BANANA | MONKEY VS SNAKE通服 | COSPLAY哔波猴 |
| GO-KO | CHYORNYI SWAMP东北侧 | 找青蛙时你就知道了…… |
| WATER | BOSHAYA SOUTH的房顶上 | 水中 |
| SNEAKING SUIT | 给RAIKOV换衣服时的柜子里。第二次来时才能得到。 | 伤害半减 |
| MAINTENANCE | 条件同上。 | 伪装成工人装C3 |
| ANIMAL | 耗尽左轮体力 | 拿枪时手不会抖 |
| HORNET BEES | 耗尽THE PAIN体力 | 可以操纵蜜蜂，射下蜂巢试试看 |
| SPIDER | 耗尽THE FEAR体力 | 初级隐身迷彩，消耗体力 |
| MOSS | FREEZE THE END，会抖落迷彩。 | 曝露在光源下回复体力 |
| FIRE | 耗尽THE FURY体力 | 防火，不会被烧伤或炸伤但仍然会少血。 |
| SPIRIT | 打THE SORROW的时候一直走到头，被他秒杀后得到。 | 走路没有声音，掐敌兵的脖子能回复体力。穿上后体力消耗加快。 |
| COLD WAR | 耗尽VOLGIN体力 | 不让敌兵看到你身后的话就不会受攻击。最后逃脱时很好用。 |
| SNAKE | 耗尽THE BOSS体力 | 未确定 |
| STEALTH CAMO | 收集齐64个青蛙 | 隐身 |

# 剧情流程攻略

第二次世界大战后，世界被划分为东方和西方，冷战时代来临。

1962年10月16日，美国得知苏联在古巴部署核武器的消息，核战争一触即发。表面上，在经过

一连串的交涉后，苏联同意让步，于28日将核武器撤出古巴领土。“古巴导弹危机”得以解决。但是，人们所不知道的是，在这次危机中，还有一个关键人物的存在。他的名字叫Nikolai Stepanovich（索科洛夫）——一位曾经经投敌的苏联科学家。当时的美国政府由于弄不了解事情的真相，于是答应了苏联开出的条件将其遣返回国，以期和平解决“古巴导弹危机”。但是现在，美国人发现自己犯了大错，因为索科洛夫正在苏联设计最新型的武器Shagohod。这种武器一旦制造成功，将打破东西阵营的平衡，带来新的世界大战。1964年8月，CIA计划劫持索科洛夫。

1964年8月24日5时30分，巴基斯坦领空。

飞行员：飞越巴基斯坦领空。高度30000英尺。接近苏联领空。20分钟后跳伞。机舱减压开始。检查装备。

跳伞指导：装备主降落伞。

Major tom：你准备好了吗？

跳伞指导：跳伞区域仍然为高压区，能见度良好。

Major tom：很好，我们视野很清晰。

SNAKE 此时正悠闲的吸着雪茄。

跳伞指导：把雪茄熄了。接上氧气喉管，带上面罩！

SNAKE 却根本无视提醒。

跳伞指导：这个家伙根本不知道自己在干什么！

飞行员：接近下落点。

跳伞指导：10分钟后起跳。

Major tom 你耳聋吗？照他说的去做！接上氧气喉管，带上面罩！

SNAKE 扔掉雪茄，带上面罩。

跳伞指导：减压完成。检查氧气供给。6分钟后起跳。打开后舱门。

SNAKE：日出吗……？

跳伞指导：外部温度－45摄氏度。距跳伞时间还有2分钟，起立！

跳伞指导：你会以每分钟130英尺的速度下落。不要被冷风冻伤了。离起跳还有1分钟。移动至后舱门。激活救急装置。

Major tom：这将被记入史册。人类历史上第一次高跳低开式跳伞。

跳伞指导：倒数10秒。状态正常。

跳伞指导：准备起跳。5、4、3、2、1。

Major tom：张开翅膀飞吧！上帝与你同在。

SNAKE 漂亮的动作划破长空，降落在丛林之中。但是他的背包却在降落时卡在了树枝上面。当他摘下面具时无线电信息传来：

Major tom：听的见吗？你已经在敌人的地盘里，容易被人窃听。从现在开始我们用代号互相称呼。你这次任务的代号是Naked SNAKE。你不能说出自己的真名。

SNAKE：蛇？

Major tom：你不喜欢蛇？

SNAKE：什么意思？

Major tom：你吃过蛇吧？

SNAKE：在生存训练时吃过。

Major tom：很高兴听到这个。

SNAKE：我不知道我会不会去餐厅点一条蛇，但是……

Major tom：你可没的选择。

SNAKE：那么你呢？我要怎样称呼你？

Major tom：嗯……我想想……我就叫Major tom吧。你绝对不能让敌人发现你，不能留下踪迹，明白吗？执行这种渗透式任务就是FOX部队的特长。就是说，武器和装备你要在当地得到，食物也是一样。你一无所有，就像你的名字那样。

SNAKE：好啊，我现在是知道你干嘛问我爱不爱吃蛇了。叫我“SNAKE”也是你开的玩笑吧。

Major tom：不，这是有原因的。到了合适的时机我会告诉你。我的频率是140.85，现在先拿回你的背包。

## 野外生存战正式开始

跳伞着陆之后，眼前是悬崖，沿路往回走，可以直接从树干下爬过去，也可以从右边绕路滑坡下去。来到一棵缠绕着树藤的大树旁，会发现背包就挂在树枝上。从树上取下背包之后，通过无线电进行联系。Major tom介绍Para－Medic给SNAKE，她的频率是145.73。更令人吃惊的是，Major tom还介绍了THE BOSS给SNAKE。谈话之后知道她的频率是141.80。

最后Major tom告诉SNAKE他的任务是把索科洛夫活着带回来。在他见到索科洛夫时，记得跟他说一句：“对不起，我来晚了。”无线电事件后同时装备上麻醉枪与求生刀，就可以利用CQC系统了。

沿着单一的路线一直往前走，来到一片沼泽地前。需要注意的是，在沼泽中行走的时候，SNAKE会不断地往下陷，必须找出最短的路线行进，切勿在沼泽中停留过久，鳄鱼可以不用理会，以便节约弹药。此外多收集一些食物也是很有必要的。

继续在丛林内进行搜索，会遇到第一批敌兵。先在远处用望远镜观察敌兵的行动，然后逐个将他们消灭。需要注意的是该地区地形呈圆环状，在东南边可以取得SVD，一些树干也是空的，可以钻进去取得道具。过了这个区域之后，在一个高坡上发现了正前方有一座吊桥，而通过望远镜观察，还发现了树枝上有一个马蜂窝。除了可以射落马蜂窝吓跑敌人之外，也可以直接用麻醉枪攻击敌人，以便从他们身上取得道具或弹药。需要注意的是，如果不小心射中了吊桥的绳索，就会使吊桥产生偏移。过桥的时候，如果没有沿着桥的中线走，因重量不均衡而翻下去的话，要记得按△键立即爬上来。在吊桥的对面也有敌兵把守着，可以在远处干掉他。转过一棵大树，会发现面前有分歧路线，沿着左边的路线走，可以在悬崖下面的山洞中取得轻机关枪与其他道具。之后原路返回，沿着右边的路继续往前走。

沿路一直没有什么敌人，直到来到一个被铁丝网与围墙包围的工厂废墟中。通过无线电与Major tom取得联系之后，了解到本次行动的目标

索科洛夫就被关押在此处，通过传送的画面，可以掌握到索科洛夫被关押的具体位置。优先解决掉在工厂废墟外围巡逻的敌兵后，可以发现有多条路都可以到达索科洛夫所在房间。只要有耐心并谨慎一点，很容易就可以来到索科洛夫所在的房间门前。发生剧情后，SNAKE看到索科洛夫将图纸扔进火炉中，并与之对话。索科洛夫告知SNAKE关押他的人是赫鲁晓夫掌控下的KGB，而另一方面，与赫鲁晓夫争权的VOLGIN少校也会来劫持自己。与索科洛夫对话完毕之后，需要带着他一起离开，到达撤离的指定地点。还没等SNAKE从工厂废墟中脱出，就已被敌兵发现并包围了，而这时，“《MGS》系列”中历代的反面角色“左轮”正式出场！左轮用他出神入化的枪法解决了KGB后，将手枪对准SNAKE，但是由于子弹卡壳，左轮反而被SNAKE用CQC制服。剧情事件完结后，SNAKE原路返回。在到达吊桥处的时候，再次见到了等待在这里的索科洛夫。索科洛夫告诉SNAKE自己目前研发的武器叫做Shagohod，是一种可以发射核弹头的坦克，现在第二阶段还未开发完成。出于Shagohod令人惊讶的杀伤力，当它全部完成后，冷战的平衡将会被打破。对话完毕后两人准备穿过

吊桥。在过吊桥的时候，THE BOSS 突然出现，她告诉 SNAKE，自己已经投靠 VOLGIN，并连同索科洛夫送给其两枚小型核弹头作为见面礼。VOLGIN 意欲杀死 SNAKE，但是 THE BOSS 亲手使用 CQC 折断了 SNAKE 的手臂，并将其扔下了吊桥。

剧情事件过后，侥幸存活下来的 SNAKE 在河边为自己疗伤，此时可以按照指示熟悉一下本游戏中的“治疗系统”。在直升机上 VOLGIN 制止了索科洛夫的情人 Tantyala 自杀，并且用小型核弹摧毁了索科洛夫的研究基地。另一方面，SNAKE 在目睹了核爆之后就被救生伞营救回去了……至此，本作的序幕故事正式结束。

*片头动画完结之后，本篇故事正式拉开序幕。核爆之后，赫鲁晓夫和美国总统通了电话，表示在研究设施被摧毁的同时雷达发现了美国的飞机，而约翰逊总统却声明美国政府与事件无关，完全是 THE BOSS 个人的叛变行为。赫鲁晓夫最后答应给美国一个星期来证明自己的无辜，否则可能与之开战。Major tom 告知 SNAKE 此次任务名为：SNAKE Eater，任务目标是：拯救索科洛夫；找到 SHAGOHOD 之后将其毁掉；最后也是最困难的便是消灭 THE BOSS。Major tom 随后表示会有两名内线协助他完成任务，其中 ADAM 会和 SNAKE 碰头。接头暗号是 SNAKE 询问“谁是爱国者？”，回答暗号为“La—Li—Lu—Le—Lo”。此后 SNAKE 会得到武器专家 Sigint 的协力，他的频率是 148.41。最后得知 Major tom 的代号改为 Zero。*

再一次经历了跳伞着陆的过程后，SNAKE 来到了与发生序幕故事地点相同的地区。由于是夜晚时分，能见度下降，需要重新适应一番再开始展开行动。一路前行，SNAKE 看到了一匹白马停在空地之上。正当 SNAKE 靠近的时候，THE BOSS 再次出现！接着发生剧情，SNAKE 询问 THE BOSS 叛变的理由，THE BOSS 暗示 SNAKE，她一直效忠于自己的任务。随后 THE BOSS 开枪击毁了 SNAKE 的降

落机体吸引敌兵的注意。剧情事件完结后，听到飞机坠落声并看到爆炸的火光的士兵会马上赶到。SNAKE 可以留下来干掉他们也可以在他们赶到之前快速离开。之后再次来到工场废墟，却发现这里竟然一个看守也没有。而当进入索科洛夫所在的房间中，也没有看到他的踪影。不过打开房间中的柜门，可以找到红外线探测仪（非常有用的东东）！无奈之下只好暂时离开，可是没想到 SNAKE 被突然射出来的摩托车灯照到了，而从摩托车上下来的正是本作的性感女主人公——EVA！SNAKE 询问其接头暗号但是 EVA 并没有回答，随后两人被敌兵包围。EVA 漂亮的干掉了敌兵，并解释说自己就是内线，而 ADAM 因为某种原因不能来接头。她告诉 SNAKE 要潜入实验室解救索科洛夫最好的办法是穿上科学家的白大褂来伪装。夜色渐深，在 EVA 的坚持下，SNAKE 躺下休息。

剧情事件过后，清晨醒来的 SNAKE 与 EVA 突然察觉到敌兵已经包围了这里，为了快速安全地撤离，EVA 与 SNAKE 说定乘摩托车脱出的地点之后，她就从床下的秘密通道爬了出去。随着游戏难度的不同，负责包围工场废墟的敌兵数量也不同。如果 SNAKE 直接从大门冲出去，必然与敌兵正面交火！最好的方法是先躲在房间的柜子内，等敌人搜查完毕之后，再悄悄地尾随着负责搜查的部队，将之一一干掉。需要特别留意的是房顶也会有敌人监视，应优先将其干掉。消灭完所有的敌兵后，来到索科洛夫房间窗外的约定地点，却突然听到了一个不详的声音，原来左轮已经胁持了 EVA 并知道她是一名女性间谍。左轮本来想要射杀 SNAKE，结果却发现子弹已经用完，这样一来他反被 SNAKE 和 EVA 轻松制服。最后 SNAKE 觉得左轮还年轻，阻止了想要杀死他的 EVA。

剧情事件结束后，SNAKE 从被 EVA 的摩托车撞开的大门向外走，眼前来到了一个巨大的积水

池塘前。由于这里栖息着许多鳄鱼，因此必须小心地绕过它们前行，而水中的鱼则可以作为食物储备起来，潜水等一般的操作也可以在这里练习掌握。注意观察地图，在池塘中央靠左的位置，水下有一个洞穴，潜水过去之后，爬上大树，用双手攀附着绳索前进，中途需要看准交叉点落到另一条绳索上，之后可以得到鳄鱼头伪装与小鸭子迷彩服。越过池塘后，再次进入密林地区，打开红外线探测仪，可以发现这里有许多陷阱与地雷。来到电网前，可以选择破坏电网或直接从电网下的漏洞中爬进去，也可以直接爬上附着藤条的大树，沿着树干走到电网区域内的上方，然后跳下去。由于一旦巡逻犬发现 SNAKE，它的叫声就会引来敌兵，因此最好用红外线探测仪找到巡逻犬的位置，然后用装有消声器的手枪将其优先击毙。只要小心地雷与敌兵，就可以顺利通过这个区域了。

之后来到废弃的基地，由于外围有许多敌人把守着，因此必须要干净利索地将他们全部干掉之后，才好大摇大摆地进入基地内搜刮道具与弹药。而废弃基地的外围还有一圈战壕，足够 SNAKE 在一不小心被自己漏掉的敌兵察觉后隐蔽的了。需要注意的是，整个废弃基地内有多种地形与环境色，及时切换面部涂装与迷彩服，增大隐蔽率是非常重要的。从基地左侧外围唯一的通路离开之后，便再次被左轮发现，而他的一群爪牙也趁机围拢了过来……左轮还算是个男人，让部下离开好跟 SNAKE 做一对一的战斗。此外，这次他装备了两把左轮，自认为天衣无缝。

**BOSS战** 这是游戏中的第一场 BOSS 战，需要 SNAKE 与左轮进行单对单地决战。虽然站在外围的敌兵在左轮授意下不会攻击，但如果左轮处于不利的情况，他们还是会向 SNAKE 开枪的。对决的环境是两边互不相通的断崖，SNAKE 与左轮各占一边。SNAKE 这一边除了有几块巨大的岩石可以抵御左轮从正面射来的

子弹外，还有一棵树可以爬上去，但建议不要站在树顶射击，那样很容易暴露目标。而左轮那一边也有几棵大树，树干上有一些马蜂窝，可以射下来干扰左轮的行动。如果左轮用光了子弹，他就很喜欢躲藏起来上弹，这时可以利用各种手雷逼他出来。当左轮受了一定的伤害之后，他就会使用跳弹攻击了，那是没有死角的攻击法，SNAKE 最好能够来回移动，不然必受重伤。

战斗结束之后，在还没有分出胜负的情况下，突然出现了大群的蜜蜂，这些蜜蜂不分敌我地展开了疯狂的进攻，于是敌兵们惊恐地四散奔逃。

在左轮撤退之后，无路可走的 SNAKE 最终落入了山洞之中……

恢复意识之后，SNAKE 发现眼前一片漆黑。不过经过一段时间后肉眼会适应黑暗。如果还是觉得太暗可以依靠点燃雪茄的光亮来寻找出路，再紧密地配合地图的指示，在洞穴的夹缝中一点点地前进。而这个洞穴内也有很多的毒蛇、螃蟹、蛤蟆与老鼠，可以利用红外线探测仪找到它们，杀了当作食物。从中间偏左的位置经窄道来到两个瀑布区域的南边，可以找到火把。装备火把并点燃之后，SNAKE 终于可以亮堂堂地前进了。山洞内尽管地形复杂，不过只要多绕几圈，不仅可以多收集食物，而且也很快就熟悉地形了。来到山洞的内湖中，可以发现水中有一个空洞，只能通过潜水的方法游进去，在另一头获得道具，不过那里并不是出口，还是要潜游回来的。

这个山洞共包含了两个区域，在看到眼前出现光亮的时候，便意味着已经接近出口了。此时发生剧情，大群蜜蜂再次出现，同时传来了一个男人恐怖的叫声：“终于把你抓了个正着，我们是 THE BOSS 的儿子们，我是他们的一员，叫做 THE PAIN，我会将你打入痛苦的地狱！让我们开始吧！”

于是 SNAKE 不得不迎战控制这些蜜蜂的眼镜蛇部队成员之一——THE PAIN！

**BOSS战** 在这场战斗中，看似战斗环境很狭窄，其实并不是这样。因为 SNAKE 跳入水中的话可以完全回避 THE PAIN 的蜜蜂攻击，因

此只要掌握好进攻的节奏，并随时注意THE PAIN的行动，要获胜的话并不难。THE PAIN的攻击方法初期是比较单调的，如果看到蜜蜂群呈球状飞过来时，只要用枪将其打散就可以了。无论是散弹枪还是轻机枪，都可以达到很好的攻击效果，如果再加上手雷攻击的话，还能炸到被蜜蜂包围呈无敌状态的THE PAIN。当THE PAIN的体力只剩下一半的时候，他就会摘掉面罩，这个时候会出现具有跟踪爆炸功能的红色蜜蜂，一旦接近的话，SNAKE可以跃入水中回避，而对付THE PAIN分身的方法也是使用手雷。击败THE PAIN以后，他口吐鲜血，在声嘶力竭之后与身边的黄蜂一起自爆而死。此时可以发现THE PAIN的脸部居然被马蜂……

消灭THE PAIN之后，终于来到了洞穴的出口，而此时外面已经是傍晚时分。此时可换上水色迷彩。由于水很浅，还有许多鱼在这里觅食，因此正是补给的好时候。在水道的上空会出现乘坐飞行器的敌兵，这些敌兵会打开飞行器上的射灯直接照向水面，如果只是用潜水的方法回避的话，还是很容易被发现的，最好还是避开射灯为秒。通过这片水域之后，就可以看到敌方前哨基地的小码头了。发生剧情后，VOLGIN虐待可怜的Tantyala，左轮拿出3把手枪但只放一颗子弹来“试试”索科洛夫的运气如何。索科洛夫惊恐之下失禁。此时THE BOSS回来，告诉左轮战场上根本没有什么运气可言！随后VOLGIN从THE BOSS口中得知THE PAIN已经被击败，并怀疑赫鲁晓夫的手下与之有关，盛怒之下他将墙壁打烂。THE BOSS下令THE FEAR出

发准备伏击SNAKE。VOLGIN对THE END一直闭目养神感到不解，但THE BOSS解释说他年岁已高，剩下的生命必须在战场上挥洒。最后索科洛夫被押走。

剧情事件过后，SNAKE需要上岸之后秘密潜入基地。不过由于有巡逻兵来回搜索，所以将他们全部消灭之后再上岸也不迟。停靠在码头的货船上与一些箱子旁边都有道具，不要忘了拾取。进入前哨基地之后，在下层有敌兵巡逻，而用主观视点向上看的话，只有一条楼梯通往上层，而一层的门现在还暂时无法打开，看来沿着楼梯往上走才是唯一的路了。干掉在顶层巡逻的敌兵之后，由左边的门再次进入丛林地带。

由于已经是夜晚时分，所以能见度很低，经过使用雷达仔细地调查后发现，这个区域内没有敌兵。不过千万不要因此而大意，打开红外线探测仪看看吧，有多少陷阱啊！有些系在两个树根之间的绳子千万别碰，只要老老实实地从下面爬着过去或绕道走就可以了。而假如中了一些套索的话，可以按△键让SNAKE自己割断套住脚踝的绳子。穿过这片危险地带，展现在SNAKE眼前的就是敌方的研究者工作大楼了。这座用红砖砌成的大楼有着森严的戒备。首先要通过的是电网，不过在此之前，可以趴在草丛中隔着电网消灭敌兵与巡逻犬，而来到电网的最左边，可以发现能从电网的漏洞爬进去。转过一个弯后，SNAKE会发现围墙边唯一的门却无法打开，面对第二道屏障，可以动动脑筋。贴着墙来到门前，按○键可以敲门吸引敌兵开门出来，之后马上躲在草丛里暗算他就可以了。

进门之后，发现在研究者工作大楼前还有一个很大的广场，消灭干净所有的巡逻兵之后，在研究者工作大楼的右侧有一间小屋，里面有不少道具。而潜入大楼有两个入口，一个在大楼左侧，只要趴在草丛中，就可以看到隐藏的排水口，还有一个入口在大楼正门的右侧。建议走正门右侧进入，因为沿着排水口爬进去的话，会来到楼内的一个小院子里，两边都是玻璃窗，很容易就会被敌人或研究者发现。来到大楼内，发现了许多军官打扮的敌兵，如果这个时候换上白色的研究者工作大褂，即使和敌兵面对面，SNAKE也不会被认为是敌人了，不过在这里工作的研究者却可以认出SNAKE来，一定要小心。沿着左边的通道来到大厅，然后从大厅右边的楼梯下去，一直走到尽头。在右边的房间内可获得CIGAR GAS-SPRAY，然后进入左边的房间，从左上角的柜子里拿到HANDKER CHIEF。当进入实验室后，把所有的研究员全部麻醉，可以从他们的身上获得一些药物和外科治疗材料，这是与从敌兵身上获得的东西的不同之处。进入左上角的门，进门后敲里面的门，进入剧情。

SNAKE意外的发现办公室内并没有索科洛夫，而一位老者正在悠闲地喝着伏特加。老者向SNAKE介绍自己名叫亚历山大·里奥诺维奇·戈拉宁，是苏联的武器学家。在一番自我炫耀之后他跟SNAKE坦白，因为索科洛夫的存在他不能继续自己的研究。戈拉宁告诉SNAKE自己的研究是一种长有双脚的人形兵器，可以说就是未来的“METAL GEAR”，但是VOLGIN却更热衷于索科洛夫的研究，并把“哲学家的遗产”这笔巨大的财富用于索科洛夫的Shagohod研究上，更严重的是第二天就会进行Shagohod的最终测试。因为SNAKE无心赞扬了戈拉宁的鞋子，他给了SNAKE一把钥匙用来打开敌方前哨基地锁着的那扇门，让SNAKE潜入Groznyj Grad，救出索科洛夫并摧毁Shagohod！

剧情事件过后，SNAKE得到了钥匙卡A，而钥匙卡A则是用来开敌方前哨基地一层的那扇门的。于是SNAKE原路返回，离开大楼后才发现已经是清晨时分，但需要注意的是，敌兵的配制将完全复原，一路上仍要小心。

**BOSS战** 当回到那片充满了陷阱的丛林时，SNAKE的左腿被暗箭所伤。这时一个骨骼怪异，长着蛇一般舌头的家伙出现了。他就是眼镜蛇部队成员之一——THE FEAR！THE FEAR十分嚣张地告诉SNAKE刚才的箭头上涂有巴西剧毒蜘蛛的毒液，不用多久SNAKE将感到剧烈的疼痛，手脚将会麻痹，呼吸会变得无比艰难，到最后连心跳都会停止！不过THE FEAR还不想让SNAKE死的那么“无趣”，他把自己畸形的四肢弯曲起来，爬上树梢，准备像蜘蛛一样让SNAKE死在他编织的大网里。像这样的卑鄙小人，SNAKE自然不会姑息他！立刻进入BOSS战。

这场BOSS战难度并不算高，只要合理利用红外线探测仪，就很容易发现THE FEAR的踪迹。不过由于SNAKE一开始就中了毒箭，因此战斗前最好先给自己进行治疗。THE FEAR基本上会穿梭于树干与地面之间，而当他在树上的时候，会出现暂时性地停歇状态，这个时候可以马上用机枪扫射。而他的攻击手段主要还是用毒箭，一旦听到弩的声音，就最好不停地闪避，躲在安全的角落里。注意在移动的过程中，不要一直开着红外线探测仪，要不然电池很快就会耗光。

打败THE FEAR后他也步了THE PAIN的后尘自爆而死，居然死前还要使用暗器阴人！剧情之后，回到前哨基地，在一层用钥匙卡打开那扇原来不能通过的门，就可以进入新的区域了。EVA来电告诉SNAKE眼镜蛇部队的THE END——现代狙击技术的鼻祖正在前方等待他，并警告SNAKE切勿低估这个百岁老人，因为森林站在他那一边。在这片灌木丛中，隐藏着很多的药草，用刀砍下来之后可以补充药物。另外注意收集一些食物，因为下一场BOSS战将接踵而至。

**BOSS战** SNAKE来到南面的森林，只见到一位老人静静地躺在枯叶上，宛如死了一般。看来这就是传说中的THE END了！老者似乎感应到了SNAKE的来临，渐渐恢复了神志，默默念道：“请给我力量来捕获这最后的猎物！让我在这尘世多弥留一会儿！我这一生已经睡的够久了，久的足够让死神带我而去！为此我要谢谢你，SNAKE，是你让我重新抖擞了精神，如果不是你，也许我这一睡就永远不会再醒来。”老人威严地站立起来：“你听到了吗？SNAKE。

我就是THE END！我会让你得到永远的安息！让你作为我最后一个猎物真是再合适不过了！”虽然对方是100多岁的老人，但是为了完成任务，SNAKE还是与其展开了战斗！

THE END，他是一名出色的狙击手，而且一旦被自己的猎物发现，就会马上逃脱，换一个地方继续狙击自己的猎物。要想打赢这场战斗，最需要的就是耐心。而这片广大的森林中有3个区域，观察地图的话可以看到许多的白色圆圈，那就是THE END可能藏身的狙击点。而一旦THE END发现了SNAKE，开枪狙击的话，就会暴露他的隐藏地点，这个时候看地图，会发现红圈的位置就是THE END的藏身处。而THE END如果在一定的时间内没有发现SNAKE的话，也不会固定在一处不动，而是马上离开。不过SNAKE可以先到最初所在区域的左下角的小屋内取得狙击枪，这样就有了和THE END对狙的条件（按△键可以对瞄准器进行3倍或10倍的焦距调节，按□键射击）。只要合理利用红外线探测仪与指向性麦克风（MIC），一路爬着走就不难发现THE END的踪迹。而在THE END

从藏身处撤退的时候，还会留下一连串的脚印，便于SNAKE追踪。如果SNAKE一旦中了伏击，可以只选择匕首就能进行治疗了，而补充食物是非常重要的。如果饥饿度过高，会有可能被THE END捉回研究者工作大楼的监狱中，一切重来。

成功击败了这活着的神话，THE END倒在树丛中慢慢消失，他的宿命就是和挚爱的森林合为一体了吗？老的一辈终将逝去，新的英雄必将称王！SNAKE，THE BOSS以你为荣！摆平了THE END后，整个森林区域的东北角会出现出口（在地图上有“×”号表示）。从出口离开之后，在SNAKE眼前出现一个史上最长的梯子！差不多花了一首主题歌的时间，SNAKE终于到顶了。出来一看，眼前是光凸凸的陡峭山崖，而“久违”了的敌兵也将再次出现在SNAKE的眼前。由于这里地形复杂，且有直升机在空中盘旋侦察，如果不想被发现，可能就要多花些时间了。对付敌兵可以在远距离用装有消声器的手枪爆头，而一旦听到直升机螺旋桨的声音，就要马上趴下来。

沿着盘旋的山道，来到山腰中部的时候，有一扇门目前还无法打开。而达到山顶之后，眼前更是充满了纵横交错的战壕。敌兵的站位都比较隐蔽，最好呆在一处多观察一下，然后再展开行动。而一些休息所与仓库内还存有不少的道具与弹药。进入山顶最高处的门，SNAKE终于见到了正在换衣服的EVA。眼尖的SNAKE立刻发现了EVA身上有数不清的疤痕，EVA告诉SNAKE这些疤痕都是VOLGIN这个变态狂干的好事。SNAKE本来还想多问，但是EVA转移了话题，告诉他赫鲁晓夫已经得知Shagohod的第二阶段实验即将开始，恐怕也会派人来搅局。随后EVA交给SNAKE一把钥匙用来打开地下通道的门，外加几包“未来的食品”——泡面。两人商量好整个计划后，EVA突然问SNAKE他和THE BOSS到底算什么关系。SNAKE告诉EVA他和THE BOSS一起出生入死10余年，他们之间的感情外人是不可能理解的。没过多久，短短的感性时间被一阵轰鸣所打破，两人出门在山顶上鸟瞰了整个Groznyj Grad。SNAKE知道自己将很快面对Shagohod。EVA为了避免受到怀疑驾驶摩托纵身跃下绝壁，赶回VOLGIN身边。SNAKE用望远镜观察整个Groznyj Grad，居然看到了VOLGIN！原来VOLGIN早已怀疑身边有间谍，对戈拉宁进行严刑拷问，不一会戈拉宁便被虐死。VOLGIN从他鞋底找到一个发报机，但认为他只是被人利用，真正的间谍另有其人。之后由于左轮对VOLGIN的刑罚表示不满，而被VOLGIN训了一顿。这时THE BOSS回来告知VOLGIN，THE FEAR和THE END任务失败，并认为美国最终的目的不止是索科洛夫和Shagohod那么简单，而是“哲学家的遗产”。VOLGIN控制不住脾气又开始发飙，左轮从熟悉的香水气味中怀疑Tatyana才是真正的间谍。

剧情事件过后，SNAKE得到了钥匙卡B，它是用来打开之前山腰处那扇原本打不开的门的。从山顶小屋出来，敌兵阵营中多出了火焰喷射兵，SNAKE要千万小心别被这些兵堵在战壕里了，不然肯定会被“烤熟”了。用钥匙卡B开门之后，进入了昏暗的地下室。由于此处没有敌兵，所以可以安全地一路通行。不过刚下了梯子，眼镜蛇部队的成员之一——THE FURY就出现了！

**BOSS战** 这家伙身着黑色的宇航服，手持火焰喷射器，看似很不好惹的样子。THE FURY自称自己曾经上过太空，从宇宙中看到地球被强大的怒火所包围，而他现在就要让SNAKE尝尝那“被灼热的火焰烧焦的恐怖的黑暗”的滋味。对付THE FURY最好的方法就是打一枪换一个地方，而且尽量不要和他站在同

一条直线上，如果在通道的中央与之狭路相逢，最好的躲避方法就是通道两侧的岔口。无论用什么武器，只要多一点耐心，要干掉THE FURY并不困难。THE FURY被消灭之后，他似乎出现了幻觉，回到了航天员的时代，对控制中心说道：“我要回家了，我看到了地球！”最后THE FURY很不甘心地化作火球想与SNAKE同归于尽，没想到却为SNAKE在墙壁上打开了一个出口。

沿着梯子爬上去，SNAKE才发现自己已经来到了敌方基地设施内部。由于又到了夜晚时分，探照灯与警犬已经进入待命状态，因此这两者将是SNAKE优先需要解决的对象。敌方基地内停靠着许多的装甲车与坦克，这为SNAKE藏匿提供了很好的条件，再加上有夜幕的掩护，只要隐藏率稍高一点，敌兵就很难发现了。敌方基地分为好几个区域，而每个区域内基本上都有一个小仓库，SNAKE可以从中找到很多有用的道具与弹药。眼下的目标是基地中央广场中间偏右的门，有多条路线都可以到达（多参考一下地图），可以自由选择。

打开门进入研究所，如果穿上研究者的白大褂的话，依然不会引起敌兵的注意。先在一楼搜刮一番之后，从大厅右边的楼梯来到位于二层的研究者工作间。入内发现有多名研究者正在工作，小心翼翼地将他们全部麻醉之后，却发现研究室通往工厂的大门需要特殊的条件才能通过，而能满足这个条件的，也就是SNAKE的目的，为了找到一个长相酷似雷电（二代主角）的家伙。无论用什么方法将其制服后（注意不能先将其打死），把他拖到研究室对面的更衣室内，SNAKE就会把他身上的衣服扒下来，将他关在衣柜之中（发现他穿的底裤有雷电的标志，其中的一个柜子中也有2代“雷电”的海报）。接下来SNAKE可以换上他的军装，并带上与他相貌一致的假脸皮，之后就可以在研究所内随心所欲地行动了。穿过研究室通往工厂的大门，一直走过由两名卫兵把守的门，发生剧情。

SNAKE发现Tatyana从索科洛夫手中拿走了一卷存有Shagohod实验资料的磁带，并逼索科洛夫说出“哲学家的遗产”的秘密，索科洛夫坚持只有VOLGIN知道“哲学家的遗产”的秘密，Tatyana似乎想把他杀掉……Tatyana走后，SNAKE进入房间与索科洛夫谈话，索科洛夫告诉SNAKE一切已经太迟了，因为Shagohod的第二次运行已经准备就绪，而一旦实验成功，VOLGIN可以将其量产，并利用Shagohod上的核弹随时随地打击美国全境，冷战将结束，新的世界大战将打响。SNAKE不信邪，认为如果能摧毁Shagohod的试作机体连同整个生产线的话，那么还来得及。索科洛夫表示同意，教会SNAKE使用C3摧毁Shagohod的具体方法，不过他表示EVA也就是Tatyana，已经把基地的C3偷走。话还没说完，VOLGIN却闯了进来。看到SNAKE假扮的RAIDENOVICH，上校马上生了疑心，一把抓住SNAKE的××，并用这种非常规手段知道了面前的人是一个“假货”。VOLGIN冲过去想撕下SNAKE的面具，

没想到却被SNAKE一个CQC摔倒。此时THE BOSS乱入，快刀斩乱麻地搞定了SNAKE。VOLGIN见机不可失，接着就对SNAKE进行了长时间的毒打。

在毒打结束后，SNAKE被送往了审讯室。面对上校VOLGIN的残忍拷问，SNAKE始终咬紧了牙关。但是VOLGIN完全没有要放过SNAKE的意思，他一口咬定SNAKE的任务就是从他那里夺走“哲学家的遗产”——一笔价值100000000000$的巨款。随后VOLGIN从SNAKE身上找到了一个小型发报器，质问是否有人与之有关。危机关头THE BOSS挺身而出，告诉VOLGIN这个装置是她装在SNAKE身上的，目的是跟踪SNAKE的行径，好让眼镜蛇部队伏击他。上校认为如果事情果真如此，那么眼镜蛇部队不可能会招致全灭并要THE BOSS拿出证据。而所谓“证据”，就是让THE BOSS挖出SNAKE的双眼！THE BOSS拿出匕首，似乎要来真的。就在这时Tatyana冲出来阻止THE BOSS，左轮在一旁见了恍然大悟，指责Tatyana才是真正的间谍。因为她身上的气味和骑摩托的那个女间谍是一样的，而那种气味其实不是香水而是汽油味！在Tatyana拒不承认之下，左轮又玩起了“测试运气”的残忍游戏（汗），SNAKE一看形势不妙赶紧使出全力撞向左轮，这下可好，射偏的子弹擦过了他的右眼，顿时鲜血直流。见到此般情景，THE BOSS也难以控制心中的悲愤，给了左轮一个耳光。接着她向SNAKE大腿开了一枪，当然这枪的真正目的是为了把假死药递给SNAKE。众人离开后，Tatyana也就是EVA，悄悄地告诉了SNAKE逃生的路线。

刑讯告一段落之后，SNAKE被关进了敌方基地的监牢中。【如果在这个剧情出现之后，让SNAKE装死而不用道具使之苏醒，却选择退出游戏，然后再读取记录进入游戏的话，就会进入到一个隐藏的迷你小游戏中】由于已经失去了所有的装备，再加上躲在床下的老套路已经不能蒙蔽敌兵了，所

以唯有另想办法才能脱出。现在提供4种不同的脱狱的方法：①使用SNAKE从大腿里挖出的那颗假死药（按L2键，选F.DEATH.P）装死，等守卫过来开门，然后守卫会出去报信，这时按L2键利用牙齿里的苏醒剂活过来。②利用守卫拉肚子上厕所而走开的空隙，打开通讯器选择通讯频率144.75，就可以发现门已经打开了（这是之前被痛打的剧情中按R1键看到的THE SORROW给的牌子上的提示）。③把守卫给的食物全部都还回去，之后他会与SNAKE对话，在他所给的照片背面有频率144.75的提示。④让SNAKE的吃饱之后，使其在系统菜单画面中不停地旋转，退出菜单后SNAKE就会呕吐，当守卫进来察看情况的话，就可以趁机把他干掉。【这里有个有趣的设定，守卫名叫Johnny Sasaki，冷战开始之前，他居住于美国，拥有妻儿和一个温暖的家庭。他的儿子后来成为了SOLID SNAKE的看守！】

从牢房中逃出之后，由于缺少了装备，再加上少了一只眼睛（体现在主观视点角度有一部分被黑影所遮盖），最好不要再与敌人纠缠了。打开地图画面，会发现地图上有“×”号的地点是唯一的脱出口。小心谨慎地避开敌兵与巡逻犬，从脱出口下去便来到了敌方基地的下水道内。一路上有很多道具可以取得，而不少巡逻犬也在这里徘徊，尽量不要恋战，朝着出口直走就可以了。SNAKE的脱狱终于被敌方察觉了，当SNAKE来到下水道出口的时候，却发现眼前是万丈悬崖，而由左轮率领的追兵也已经赶到。左轮得意的以为这次肯定能跟SNAKE来个了断，没想到SNAKE纵身一跃……左轮看到此种情景也是感慨万分，暗自希望SNAKE不要就这样死了。

**BOSS战** 半梦半醒之中，SNAKE遇见了早已死亡的眼镜蛇部队成员——THE SORROW。SORROW告诉SNAKE这个世界就

是悲伤的一种。战争带来死亡，死亡带来悲伤，也许生者不曾听见，但是死者决不会就此沉默。而现在他就要让SNAKE知道那些被他夺走生命的、死者的悲伤。这场BOSS战的打法比较变态，如果让SNAKE选择自杀的话，可以很容易地干掉THE SORROW。自杀的方法很简单，只要SNAKE潜入水中，当氧气量耗尽就会减少体力，体力耗尽就会进入“SNAKE IS DEAD”的画面，此时按L2键，利用牙齿里的苏醒剂（REVIVAL.PILL）就可以活过来。

与THE SORROW一战就像一场恶梦一样，醒来后的SNAKE发现自己正躺在河岸旁。从河岸右边经独木桥来到左侧，接着直走来到瀑布前，因EVA曾通过无线电提示SANKE在瀑布的后面有一个山洞，于是SNAKE顺着右边的小道进入了瀑布中，疲惫的SNAKE发现了一堆木柴，于是就烧烤起食物来，就在SNAKE吃烤蛇吃的津津有味的时候，EVA开着摩托车冲进了瀑布之中。EVA以Tatyana的名义跟SNAKE问了好，并把装备还给SNAKE。两人闲聊之后，EVA想跟SNAKE有进一步的交往，但是SNAKE却想以任务为重（？），最后还是尴尬地拒绝了EVA的“好意”。回到正题，EVA把一部分C3炸药交给SNAKE让他潜入Groznyj Grad炸毁Shagohod，而她则会负责断后，炸毁追兵的必经之路——横亘于河谷上的大桥。

沿着山洞继续向里走，爬上梯子打开上盖之后，SNAKE终于再次潜入了敌方基地。不过在回避敌人开来的车时，却没想到车的轮胎正好压在上盖上，这也就意味着SNAKE已经没有退路了。由于此时是白天，取代探照灯的是在塔台上的岗哨兵，另外巡逻犬也不会在打瞌睡了，这些都还是需要优先解决的。SNAKE此次的目的地仍然是研究所，不过这次却不能打扮成原先的那名军官了，因为少了一只眼睛很容易就被察觉。上到二楼之后，经更衣室来到工厂，用钥匙卡C打开原本不能进入的门后，终于见到了Shagohod。在工厂内，除了巡逻的敌兵外，还有很多正在进行技术工作的调试员，他们都将是SNAKE攻击的目标。而控制装置分布比较松散，只要成功安装好4枚C3炸弹，就将会有剧情发生。

**BOSS战** VOLGIN抓住了内奸EVA，而THE BOSS与左轮也同时出现，并且距离C3

炸弹的引爆时间已经不多了。VOLGIN在向SNAKE解释了“哲学家的遗产”的真正含义后，便将藏着其秘密的微缩胶片交给THE BOSS保管。左轮这时想与SNAKE进行最后的对决，但是VOLGIN决定要自己收拾SNAKE。这场战斗一共有5分钟的时间限制，而VOLGIN是一位超能力者，正面的拳脚攻击与武器攻击是对其无效的，而手雷更是少用为妙。不过他的弱点也比较明显，只要迫使其发动攻击，然后马上绕到他的背后开枪攻击就可以了。而经过一段时间，VOLGIN还会进行充电，这个时候也是攻击他的最佳时机。VOLGIN除了会格斗技之外，放电与机枪攻击也是很有威力的，一旦看他要出招的话，就要采用翻滚躲避的战术。当VOLGIN的体力只剩余一半的情况下，他无耻的要左轮开枪射击SNAKE，左轮不从，于是他展开更疯狂的攻击。不过只要看清他的套路，采取速战速决的策略，获胜并不难。

BOSS战之后，C3炸药即将爆炸，基地的高音喇叭不停地警告所有人等撤离Groznyj Grad。SNAKE奋力地冲出了工厂，而EVA此时正等在外面。SNAKE不解EVA如何逃离THE BOSS的掌控，EVA却说是THE BOSS放她出来的，而她也会在湖边等待SNAKE，为后面的剧情埋了伏笔。而此时，乘上摩托车的SNAKE与EVA突然发现一台Shagohod冲

了出来！原来少校VOLGIN坐进了一台即将爆炸的Shagohod，赶来追杀他们。接下来就进入了紧张刺激的追逐战，由EVA负责驾驶摩托车，而SNAKE则负责攻击拦路的敌人。一边躲闪Shagohod的追击，一边杀敌开路，而左轮也驾驶着摩托车出来捣乱，不过SNAKE与EVA终于还是从敌方基地闯了出来！不过前景并不容乐观，大批摩托兵陪伴在

Shagohod的周围，继续追击SNAKE他们，穿过机场跑道之后，来到大桥前，由于在桥下已经设置好了炸弹，于是SNAKE和EVA打算在Shagohod过桥的时候，用狙击枪射中炸弹。最后虽然成功地将大桥破坏，可是没想到少校VOLGIN身经百战，在Shagohod引爆前驾驶着核心部分冲了上来。于是SNAKE只好举起火箭筒与之对峙。

**BOSS战** Shagohod的弱点是机体下方钻头型驱动轮部分，只要被火箭弹命中，Shagohod就会停下来，这个时候再轰Shagohod后端破损的部分就会被判定为攻击有效。但顽强的少校VOLGIN在Shagohod无法控制的情况下，竟然从驾驶仓钻出来，拉着驱动电缆自己开了起来。EVA继续驾驶着摩托车吸引少校VOLGIN的注意，而SNAKE仍需要瞄准Shagohod的钻头型驱动轮部分轰炸。当Shagohod停下来之后，就可以攻击少校VOLGIN本体了。如果操作熟练的话，这时可以试着狙击VOLGIN的头部，伤害会更为可观。击败VOLGIN后，他对天一声咆哮，被闪电击中身亡，作为“雷电”少校也算是恰如其分了！

不过游戏至此还没有完结，由于大批的敌方追兵赶到，于是SNAKE与EVA继续展开逃亡战。虽然消灭了大批的敌兵，可惜EVA在一不留神的情况下，使摩托车撞到了横在路边断木上，接着SNAKE与EVA便从路边翻了下去……苏醒过来之后，不幸的事情发生了，EVA的腰部已被树枝戳穿，大量出血。EVA得知自己伤势严重后，为了不连累SNAKE而执意让SNAKE一个人先走。SNAKE是有情有义的大丈夫，当然要带上跟自己出生入死的同伴了。这时Para－Medic指导SNAKE紧急处置了EVA的伤势，EVA总算暂时没有了生命危险。接下去SNAKE要带着她走出丛林，到达最终运输机停靠的湖边。由于一路上仍然有追兵尾随，因此小规模的战斗还是无法避免的。EVA因受了重伤，耐力下降地很快，要及时给她食物进行补给才行。按△键可以招呼她跟着SNAKE一起行动。只要一直朝着地图上的“×”号位置移动，最终就可以到达目的地。

来到湖边，EVA善解人意的留下SNAKE跟THE BOSS会面，自己去发动水上飞机。不久THE BOSS便出现在SNAKE面前……

“生命的完结，不是很完美吗？”洁白的山花中，曾经的恩师如今却是不得不打倒的敌人，

“当生命完结时，究极的香味残留，这一切是悲剧吗？光明，不过是赏给坠入黑暗的死人的临别礼物罢了。我一直在等，SNAKE，一直在等待。在等你的出生，在等你的成长，在等这一天，当所有的一切走向终结。”

“BOSS，你为什么要这样做？”SNAKE不解。

“为什么？让这个世界重新变成一个整体。世界曾经是完整的，但是在二战之后，“哲学家”们开始无休止的争斗，世界也因此分裂。“眼镜蛇”部队的战友，他们曾经跟我一起流血流汗，一起出生入死，但最后也逃脱不了分离破碎的命运。政治的阴谋纠缠着时间的流逝就像是飘忽不定的风，让好友成为敌人，同盟成为对立，真是可笑。冷战是什么？曾几何时，我领导着“眼镜蛇”部队，那时美国和俄国并肩战斗，现在它们却成为了相互间最大的敌人。我不知道到了21世纪，它们是否仍然对立，因为这个世界上没有永远的朋友，也没有永远的敌人。作为一名军人，我们只能学会接受。我把你养育成人当然不是为了好让我们今天在这里决斗。军人的战斗技巧不是用来伤害朋友的。但是什么才是敌人？绝对的，不受时间左右的敌人存在吗？不存在，现在没有，以前也没有。之所以那么说，是因为所谓的敌人和我们一样，都是有血有肉的人类，作为敌人，他们只能是相对的。这个世界不能一直分裂下去，“哲学家”必须再次联合起来，我也将尽我所能实现这一梦想。就像我曾经组建了“眼镜蛇”一样，他们是我的家人，也许我不能再生小孩，但我仍然有着一个家庭。”

THE BOSS拉开上衣拉链，胸前是一条蛇一样的伤痕。

“这条伤疤证明我曾经是一位母亲，我为我的国家献出了自己的身体和后代，现在我身上已经一无所有，没有憎恨，也没有后悔。不过在夜晚，有时我能仍然感觉到痛楚在身体里徐行，滑过我的全身，像是蛇那样……我从来没有说过那么多关于自己的事，谢谢你SNAKE，谢谢你的聆听，我满足了……”晶莹的泪水流过THE BOSS的脸庞。

“我养育过你，我爱过你，我给过你武器，教会你战斗技巧和生存之道。现在我已经没有什么可以再给你的了，所剩的只有让你亲手夺取我的生命。我们中的一个必会死去，另一个必会生存，没有什么胜利，没有什么失败，活下去的那个将会继续战斗，这是我们的宿命。生存者将会继承BOSS的头衔，同时也会面对无尽的战争。我给你10分钟，10分钟后这里将被米格战机夷为平地。你只有在10分钟内打败我，才可以及时离开此地。Jack！让这10分钟成为我们生命中最精彩的一幕吧！”

“BOSS！”SNAKE始终无法面对这一现实。

“你是一名军人！”THE BOSS的声音还是如此坚定，“完成你的任务！证明你的忠诚！面对我！”

史上最凄美的BOSS战展开……

**BOSS战** 虽然THE BOSS的CQC很厉害，一般的枪械攻击都对其无效，不过SNAKE可以趁着BOSS冲过来，准备出手的一瞬间，按○键就可以用CQC反制她。在这种情况下，SNAKE便可以用枪随意进攻了。而假如一旦被THE BOSS偷袭得手，她会卸掉SNAKE身上的装备，要重新拾取回来才能使用。此外要特别注意的是这场决战是有时间限制的，必须要抓紧啊！

大战之后，THE BOSS将“哲学家的遗产”的微缩胶片和自己的爱枪“爱国者”一起交给了SNAKE，并请求SNAKE结束自己的生命。虽然于心不忍，但是剩下的时间不多了，SNAKE（玩家）最后还是扣下了扳机……

“这个世界上只能有一个BOSS，也只能有一个SNAKE……”此刻，SNAKE眼里只剩下被鲜血染红的山花。

完成了所有的任务之后，SNAKE和EVA准备乘坐飞机离开苏联。这时左轮居然还不死心，单枪匹马地杀上飞机。一阵对峙之后，两个人同意用赌博式的方式来了解一切恩怨。玩家需要选择一把手枪来试自己的“运气”。两人准备完毕，1、2、3、4、5、6！左轮连续扣了6次扳机，但是手枪始终没有打响。SNAKE此刻却显示了自己的绅士风度，并没有扣动扳机。最后左轮怀着对SNAKE的敬畏之情跳下了飞机。虽然到了游戏最后米格战机都还要来插上一腿，但在赫鲁晓夫的“帮助”下，SNAKE和EVA也终于成功逃出升天。

看起来事情终于告一段落。SNAKE和EVA并肩坐在火炉旁，一边品尝着红酒一边亲密的交谈……浪漫的一晚过去后，SNAKE醒来发现EVA已经离开，并留下一卷磁带。EVA在磁带中告诉SNAKE，她并不是赫鲁晓夫派来的间谍，而是某亚洲大国的特工人员。而她的目的就是接近VOLGIN并试图找出“哲学家的遗产”的下落。其实她不是EVA，因为EVA和ADAM两名内线都是男性。而在SNAKE的“帮助”之下，她已经入手了“哲学家遗

产”的胶片和“Shagohod”的设计资料。随后EVA更直接向SNAKE表示THE BOSS从一开始就已知道自己的身份，但是她还是将一切告诉了自己。因为

THE BOSS想让SNAKE知道整个事件的真相，她选择让自己来告诉SNAKE到底发生了什么……“我对你说过很多次谎，但并不是这次。政府给我的任务是得到“哲学家的遗产“并消灭任何知道真相的人。也就是说，我本应该杀死你。但是我做不到。并不是因为我们相爱，也不是因为你是我的救命恩人。而是我对THE BOSS许下过一个承诺，我不能食言。我只想让你知道，你必须活下去。”

“SNAKE，听我说，她从来没有背叛过美国，不但如此，她还是一位为国捐躯的英雄。她完成了自己的使命，即使那意味着要牺牲自己，因为那是她的责任。

白宫。SNAKE被总统赐予“BIG BOSS”的头衔。一切看起来那么苍白而虚伪。

“THE BOSS的叛变其实是美国政府精心策划的骗局，目的就是要得到‘哲学家的遗产’。而BOSS就是这场秀的主角，他们盘算这样就可以既拿到VOLGIN掌握的遗产又能摧毁Shagohod。因为只有像THE BOSS这样的传奇英雄才能博得VOLGIN的信任，找到‘哲学家的遗产’才是她最大的任务，一切看起来也进行的很顺利。但是后来发生了出乎意料的事，VOLGIN向索科洛夫的研究所发射了一枚美国制造的核弹头，这使苏联政府对此非常恼火，赫鲁晓夫要求美国总统拿出证据来证明美国并未牵扯在内……他们不能就这样放弃夺取遗产的计划，所以整个行动有了很大的扩展和变化。华盛顿的官僚明白只有用自己人除掉THE BOSS才能证明自己的清白，同时又不会走漏风声让民间知道。THE BOSS不能活着回来，更不能自杀，她的生命只能让她的爱徒来取，这就是政府的决定。这就是给予THE BOSS的任务，她没的选择，只能忠于自己的任务，让你夺走她的生命。在任务之外，她甚至背叛了自己的战友，没有多少女人能像她那么坚强……”

她将背负着耻辱进入坟墓，后人将会鄙夷她——在美国是一个毫无尊严的叛徒；在俄国是一个制造核灾难的怪物。她将作为一名战犯被载入历史，没有人会理解她的所作所为……那就是她最后的任务。而她做为一名真正的军人，对此义无反顾。但是，在所有的人之中，她希望你能知道真相。她想要永远留在你的记忆里——并不是作为一名军人，而是作为一个女人。但是她无法亲口告诉你这一切，所以她告诉了我，好让我传达给你……

SNAKE，历史永远不会知道她所做的一切，人们永远不会知道事情的真相。她的故事……

她的秘密……只会留在你的心中。她做的任何事，都是为了她的国家。为了祖国她牺牲了自己

的生命和尊严，她才是真正的英雄！”

### “她才是真正的爱国者！”

SNAKE向着THE BOSS的墓碑庄严地献上军礼，这位身经百战的战士禁不住潸然泪下。

| | |
|---|---|
| 1964年10月15日 | 赫鲁晓夫政权倒台。勃列日涅夫掌握大权。 |
| 1964年10月16日 | EVA背后的新兴国家成功地研制了核武器。 |
| 1965年 | Sigint加入ARPA网计划。ARPA在1969年上线，成为INTERNET的前身。 |
| 1966年 | 美国政府指导了一项关于紧急医疗处理的研究。这也是后来EMT紧急治疗系统的前身。 |
| 1968年 | EVA在河内失踪。 |

| | |
|---|---|
| 1970年 | Para—Medic于西雅图成立美国第一个空降医疗系统。 |
| 1970年 | Major Zero解散FOX |
| 1970年 | 美国累积了剩下的“哲学家遗产”。“哲学家”在美国的分支更名为“爱国者”！ |
| 1971年 | BIG BOSS继承了Major Zero和Fox的传统，建立FOXHOUND。 |
| 1972年 | “魔童”计划。70年代美国军事部门的绝密计划，利用BIG BOSS的遗传基因培养了Snake三兄弟：Solid、Liquid和Solidus。 |

### 最终的“秘密电话”

是的，Groznyj Grad和格拉宁的研究机构都被夷平了。我明白，Sir，但是那些是必要的牺牲。是的，CIA已经把THE BOSS搞定了。我相信白宫会满意的。赫鲁晓夫完蛋了。您的时代来了！对，美国总统依赖我们来掩盖整个事件。我们捉住了他们的把柄，这在未来的谈判中是很有分量的砝码。是的，Chief Director，当然。我会继续提供情报给KGB。

是我，THE BOSS完成了她的任务。“哲学家的遗产”现在在美国的掌握下，跟我们一起很安全。凭借如此多的金钱，是的，“哲学家”们将会复兴。我们给那个国家的胶卷是赝品，他们的领导人现在一定在大发雷霆。只有1半的金钱被送回美国，我相信KGB仍然占有部分的遗产，是的，武器被摧毁了，Groznyj Grad被我们带来的Dvay Crockett核武装输送系统完全破坏了。是的，那也是BOSS所做的。说到这个，我倒是从格拉宁手里拿到一些有趣的东西，不知您是否有兴趣，那是一种革命性的新型核武攻击系统，也许哪天会对我们有所帮助，我们为此要谢谢John，我是说，SNAKE。赫鲁晓夫也相信了我们的报告。我不认为他们有什么不满的。2级警报也已经被解除了。而且苏联仍然没有发现我的真正身份。他们根本不知道我把他们全耍了。我会作为新政府的联络员继续行动。是的，看来没人知道我就是ADAM，当然，我随时愿为CIA服务，Mr.Director。

## MGS历史大事年表

“《MGS》系列”自从1987年在个人电脑MSX推出第一集《METAL GEAR》至今，已经超过17个年头。“《MGS》系列”除了潜入要素这项特殊系统外，其完整的故事性也是受游戏迷拥戴的原因，可以说游戏背后的故事世界更加令人着迷。以下是《MGS》世界里的历史大事回顾。

| 年份 | 事件 |
|---|---|
| 1941年 | 英陆军SAS（英国特殊空降部队）成立 |
| 1942年 | 美陆军技术总部、原爆开发(曼克顿)计划开始，OTACON（HAL EMMERICH）的祖父参与<br>在第二次大战的背景下，THE BOSS成立“眼镜蛇(COBRA)部队” |
| 1945年 | OTACON的父亲诞生 |
| 1947年 | CIA（美国中央情报局）成立，THE BOSS将“眼镜蛇部队”解散 |
| 1950年 | SNAKE成为THE BOSS的弟子 |
| 1951年 | 美国内华达AREA 7地上部队参加，核实验BUSTER DOG实施 |
| 1954年 | 美国比基尼环礁进行水爆实验 |
| 1960年 | 美国NSA（国家安全局）两名特工逃亡到苏联 |
| 1961年 | 美国第5特殊部队集团编成“绿色兵团（GREEN BERET)” |
| 1962年 | 美国侦察机U2在古巴发现苏制导弹(古巴危机)。肯尼迪总统与第一书记赫鲁晓夫缔结密约<br>索科洛夫被归还给苏联<br>开始生产小型核炮弹DAVEY CROCKET |
| 1964年 | 实行“贞节任务(VIRTUA MISSION)”及“食蛇者(SNAKE EATER)作战”。NAKED SNAKE负责保障索科洛夫安全 |
| 199X年 | SOLID SNAKE成为特殊部队“FOXHOUND”队员 |
| 199X年 | 独立武装国家“OUTER HEAVEN”建立 |
| 199X年 | “OUTER HEAVEN”失陷，SOLID SNAKE与BIG BOSS对决（BIG BOSS生还） |
| 199X年 | BIG BOSS建立独立武装要塞“ZANZIBAR LAND” |
| 1999年 | “ZANZIBAR LAND”失陷，SOLID SNAKE与BIG BOSS对决（BIG BOSS死亡） |
| 2000年 | SOLID SNAKE退出特殊部队“FOXHOUND”，隐居于阿拉斯加 |
| 2005年 | SHADOW MOSES岛事件发生，SOLID SANKE与LIQUID SNAKE对决 |
| 200X年 | 第43任美国总统GEORGE SHEERS（SOLIDUS SNAKE）卸任<br>第44任美国总统JAMES JOHNSON就职<br>SOLIDUS SNAKE在地下潜伏<br>反METAL GEAR财团“PHILANTHROPY”成立 |
| 2007年 | SOLID SNAKE与OTACON进行世界各地的METAL GEAR的破坏活动，成为被国际通缉的恐怖份子<br>油轮沉没事件发生，SOLID SNAKE是这次事件的主犯<br>曼克顿海洋除污染设施“BIG SHELL（ARSENAL GEAR)”建设中 |
| 2009年 | ARSENAL GEAR撞进联邦大楼<br>雷电与SOLIDUS SNAKE对决 |

© 2004 Bungie © 2004 Microsoft Corporation



# HALO 2（攻略三）

●Microsoft●FPS●1至16人●预定11月9日发售
●人民币350元●对应杜比5.1数码音效/系统连接线/XBOX LIVE/记忆卡

光环2

Text：电玩太郎 Design：Joan

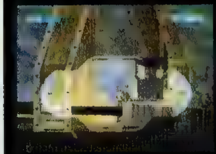
## STAGE 4-2 悲怆

### 塔群狙击战

看完事件剧情后，就会有飞虫型敌人兵蜂突然出现，幸好同时也有我军的同伴一起作战，不过仍要小心耐打的红色精英士兵。

由上层右边的通道前进，途中可拾到光束步枪。继续前行至出口会遇上许多敌人，便首先将它们清理干净。在出口共有两座桥，但其中一座已经倒塌。在左边有桥通往塔型建筑物，但先别急着前进，而是利用光束步枪视察那里，应该会发现不少敌人，要耐心地用光束步枪射杀它们。

消灭桥上所有的敌人后便继续前进，留意在对面



的塔内仍有敌人，接近时它们才会现身。到了塔下沿左面外围走廊进入建筑物内，要小心对付躲在障碍物后的敌人，最好是在之前拾取另一把光束步枪在远距离解决它们。

通过建筑物到另一边的外围走廊，远处的塔下层会有狙击手，先守在障碍物后耐心地用光束步枪或卡宾枪将它们射杀。

当我军把场中的敌人清除后，外星人飞船会空降两只曾在市中心碰到过的耐力超强的猎人，由于它们的右手会射出绿色光束炮，绝对不好对付，因此当飞船未到达之前，应尽早上前拾取刚才射杀敌人而剩下的武器，其中最好的武器是光束步枪，因为它们只在在平台上移动，MASTER CHIEF便留在它们前来的通道口，用光束步枪瞄准敌人的头部射击，绝不能与它们近距离硬碰。

解决两只猎人后，MASTER CHIEF所站的平台其中一边会有巨型的移动平底船到来，上面有许多敌人。将它们收拾完后便登上平底船，启动那里的仪器，平底船就会朝对面的建筑物前进。

### 海底中途站

留意平底船的移动速度缓慢，而途中不时有敌人向MASTER CHIEF进攻，最需要留心的是由于平底船没有栏杆，很容易因为且战且退而摔死。当接近对面的建筑物站时，会发现建筑物顶及通道内部有许多使用激光炮的敌人，所以要小心应战。

在建筑物内有许多持能量盾的豺狼，还有兵蜂，可以借助同伴作为饵诱，MASTER CHIEF则在远处用光束步枪射击。消灭房间内的所有敌人后，便看见中央的升降机会升上来，里面也有豺狼，给它们一记手榴弹便足够了。

进入升降机启动仪器，它便会搭载MASTER CHIEF及同伴通过海底到另一建筑物海底中途站内。离开升降机沿路前进至一条海底走廊，在那里有不少野猪兽看守。

接下来会走到一处有三层高的广大空间，在两边都有路可供MASTER CHIEF走到上层，此地异常幽暗，也潜藏了许多的敌人，尤其要小心使用光束步枪的豺狼士兵，唯有尽量依靠雷达的指示来提防敌人接近自己。

MASTER CHIEF的目标是走到大空间下层对面的通道，不过在那里有两只猎人把守着，所以要耐心地在暗处用光束步枪朝猎人的头部射击。其实就算不消灭它们也无妨，只要经上层的路走斜路绕道而行便可，当然无论上、中、下层均有敌人把守。

### 平底船攻防战

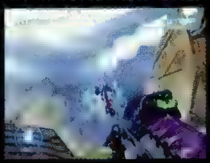
到了另一端也是海底走廊，那里由使用光学迷彩的豺狼守卫着，使用光束步枪进行远距离射击。通过海底走廊会有另一部升降机。乘升降机前往下一座建筑物，离开不久会看见两只穿上盔甲及手持能量剑的精英士兵。收拾完后可在附近找到敌人的补给品，拾到卡宾枪。

沿路继续前进可离开建筑物，到达后面的山路，在那里有大量的敌人守着。当MASTER CHIEF开枪，它们会朝建筑物通道进行猛烈射击，因此MASTER CHIEF要时常躲在墙后伺机攻击，耐心地逐一把敌人消灭。

沿着山路往上走，走到山顶时我军会投下各式补给枪械下来，同时也有支援部队出现，跟着MASTER CHIEF会走到一个山中遗迹，在其上还有许多守卫，消灭它们后，敌方的飞船会到来向MASTER CHIEF攻击一会儿，可走到下层去躲避，同时在那里还有更多的守卫，趁它们集中在一起时投出手榴弹。

接下来细心地视察，会看见一处倒塌的石柱下有俯身才能爬过的路，通过后会发现另一艘平底船，船上也有许多我军投下的补给枪械。消灭里面的外星人后，就和之前一样启动仪器朝对面进发。

在平底船移动中自然会有敌人来犯，本次不仅有来自另一艘平底船的敌人，还有乘坐妖姬号及个人飞行器的精英敌人，与妖姬号硬拼是没意义的，反而更容易战死。因此笔者会建议MASTER CHIEF尽量利平底船下层的墙作为掩体，专心去对付使用个人飞行器的精英敌人，因为过一段时间妖姬号会自行撤退。



### 收拾外星先知

平底船抵达对岸后，便先对付“码头”上的敌人，利用船上的武器将它们全部清除后便进入神庙内。之后使用场中拾到的光束步枪先消灭守在庙入口的敌人。

进入神庙中，先消灭下层的敌人，在那里有许多外星人补给枪械，可随MASTER CHIEF自由选用。接着沿斜道到上层的大门，在打开门后先留意环境，因为里面有极多的敌人，更有持能量剑冲过来的装甲精英，所以务必小心地逐一清理。

当门附近的敌人被清除后，便可进入其中对付首领“先知”，注意此时喽罗会无限量地补充，只有打倒先知才能结束。至于先知会乘着装置飘来飘去，当发现MASTER CHIEF就会射出激光柱，又会在靠近它一会儿后进行瞬间转移，而MASTER CHIEF使用任何武器对它都无效，对付方法就是接近时跳向先知按×键，如此会攀附着先知的装置，这时不断地按B键可挥拳将之击毙。

## STAGE 5-1 神的信物

### 破坏重型机动炮台

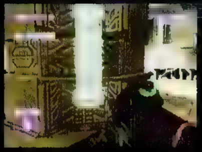
在这关中再度控制神风烈士作战，开始时神风烈士身在基地平台上，任务目的是破坏通讯塔。首先往前走并跃上更高层的平台，留意在此基地的墙上有很多活门装置，打开白色的会不时放出飞行激光炮，所以要治本的话，便要先破坏那些活门，否则飞行激光炮会出个没完没了。打开的活门可用枪破坏，而关闭的则只有向它投出外星人手榴弹，因为该手榴弹能黏附在活门上爆炸。

接着要继续前进，就必须调查进来时左边的四方柱，那其实是个活塞闸门，调查蓝光部分就会升起，然后便从那里滑，以后看见同类的活塞闸门玩家便会明白要怎样做了。

经过两道活塞闸门后，唯一要对付的敌人就是那些飞行激光炮，因此神风烈士则要尽快找出放它们出来的活门装置，留意有些设在相当高的地方。到了较为明亮的地区时，会遇到我军的支援队伍，总之飞行激光炮留给它们对付就可以了，自己则集中破坏活门装置。走到该层尽头，开启活塞闸门又掉到下一层，这一层的路比较短，而敌人仍然是飞行激光炮，并没有特别大的问题。

再下一层会来到一个相当大的空间，而那里中央有一艘在空中飘浮的重型机动炮台，首先建议大家用手榴弹去破坏两边的活门装置，然后才去对付重型机动炮台，该敌人的正面有能量盾保护，一般的枪械射击难损其分毫，因此必须跑到其正下方抬头射击，要小心在射击时移动别因踩空而摔死了。

## 狂暴的变异军人



破坏重型机动炮台后，便到平台上启动四个角落柱子上的开关，在平台的一端会有控制台升上来，启动后仪器平台就会变成移动台向前进。

在移动途中会见到飞船与重型机动炮台，另外还有飞行激光炮四处盘旋。当移动平台停稳后，神风烈士就要展开一场激战，在这里会有许多由人类被孢子附身后而变异的怪物。它们会与飞行激光炮相互厮杀，因此神风烈士不用刻意去做出力不讨好的事情，首先应全力去破坏设在墙上的活门装置。

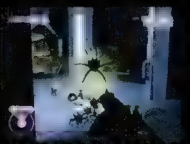
而不管是否清理场中的敌人，其实神风烈士都可以从平台左边跳过去，来到隔壁通道。沿路前进会看见许多变异的军人出现，要小心它们冲过来用爪子攻击。此外还有飞行激光炮和孢子，最好还是别与之纠缠，应尽快往前走，到达尽头后开启活塞闸门跳下去。

来到下层，仍然要面对那些如狼似虎的变异军人以及大量的孢子。再下一层可拾到散弹枪，它是近距离的武器，最适合用来对付扑过来的变异军人。由于它们往往三五成群，因此最好干净利索地清理附近的敌人后才能前进，避免引来大量敌人追着自己。还有一点，即使变异军人被打倒，若是被孢子附身就会复活。

往通道尽头的活塞闸门再掉下一层，会到达连接外围的地区，在那里会看见变异军人正和重型机动炮台战斗，最好还是别理会，直接朝左边的通道进发，并经尽头的活塞闸门跃下。

## 直闯虫族山谷

下层的通道开始时烟雾弥漫，再加上环境阴暗，所以最好利用雷达来确认敌人的位置。沿路一边前进一边小心地对付那些变异军人，在通过连接桥后除了原本的敌人外，还要面对飞行激光炮和孢子怪，尤其是飞行激光炮的出现代表有活门装置，故此神风烈士记得要先行找出并将其破坏。经过第二段连接桥时会收到同伴的联络信号，走到尽头就会有活塞闸门，可以跃下去。



连落两层后会到一处类似此关开始时的平台处，在那里也有活塞闸门让神风烈士落下去，本次滑下的管道异常地长，并会降落在另一个平台上，看见外面有巨爪怪与我军同伴交战，同时神风烈士所降落的地点会有不少巨爪怪和孢子落下并涌过来。解决完敌人后可在同样的地方开启活塞闸门，而掉下去之前不妨拾取地上的能量剑或是卡宾枪。

经过一段特长的管道，终于离开冷冰冰的建筑物，来到了一个山谷。在那里会有同伴登陆，神风烈士要沿着破烂的水泥管道前进，往左转会见到一个被异形占据的据点，由于有许多变异军人及巨爪怪从山崖后跃下来，因此别走得太突前，以免遭对方包围。再加上环境阴暗，很容易错杀“良民”。

消灭山谷中的敌人后，便沿固定式激光炮台后的隧道前进至另一个山谷，那里会有另一批同伴守候着。当消灭山谷内所有的敌人后，就会有过场剧情交待。

# STAGE 6-2 隔离区

## 雪地生死战

看完事件剧情后，神风烈士可以驾驶附近的幽灵号作战，在右前方的闸门会开启，不过却有重型机动炮台及飞行激光炮从那里飞出来，消灭完后便进入该通道。

沿路前进会到达一个广阔的空间，我军有同伴驾驶着战艇进行支援，而场中则有大量的飞行激光炮、重型机动炮台和吉普车，最好是立即将面前的敌人消灭再前进。同时留心路上的情况，因为有不少中空的地方会令神风烈士掉下去摔死。

穿过大型空间对面的通道后，会到达下着雪的基地内壁。在此神风烈士要注意不要一股劲地往前冲，因为变异军人会突然从墙外跳下来，更会跃上幽灵号来抢夺，没有了幽灵号就会非常不妙。更麻烦的是基地中央会有重型机动炮台冒出来，所以务必与敌人保持一定的距离，待收拾完后再前进。

通过第二段通道会看见一辆亡魂号正在与两艘重型机动炮台交战，留意前者并非神风烈士的同伴，因此接近的话也会遭敌方的攻击，最好是先收拾亡魂号再破坏那些重型机动炮台。虽然神风烈士也可夺下亡魂号，然而它的移动速度太慢，对接下来的战斗只会有害无益。

经左边的水泥管道前进，留心这是另一个难关，当神风烈士接近管道出口时就会有两艘幽灵号出现，同时有许多变异军人杀出来。这时最好先一边后退一边收拾那两艘幽灵号，然后在远距离处射杀变异军人。

接下来在通过水泥管道时立即往上望，会看见山崖上有敌人，敌方会使用火箭炮，如不先下手，很有可能会被敌方的炮弹轰至渣。解决那里的敌人后便往右方继续前进，同时要小心另一条水泥管道上还有使用火箭炮的敌人。总之尽量在远距离处射击，有危险就后退。

## 大混战

通过第二条水泥管道后向左边山道进发，当到达一处有柱子的通道时会有敌方的幽灵号及亡魂号出现，那时它们会被在谷底冒出的重型机动炮台及飞行激光炮引开注意力，因此可不理它们而直接飞进通道去。

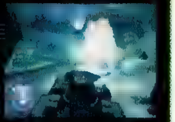
通道内是个溶岩山谷，会看见一辆人类坦克正与重型机动炮台和飞行激光炮战斗，这时可以不用理会该坦克，集中火力去对付其他的敌人。于山谷对面有另一条通道，可勉强供幽灵号通过。

经通道前往一个有许多柱子的人工建造的大房间，首先神风烈士留守在自己来的通道内，因为房间中有许多的飞行激光炮及重型机动炮台，神风烈士便利用通道的墙壁作为掩护，然后耐心地将敌人逐一破坏。在房间内还有许多变异军人，要小心别让它们扑上来。

而神风烈士经来时的通道对角处的下层山道前进，接下来要以逆时针方向前进，并且不要理会那些敌人，尽快朝对面的山洞进发，否则会遭多种敌人包围攻击，那时就很难全身而退了。而在前进的途中不妨拾起一柄能量剑。

通过山洞会到达另一个有许多柱子的人工建造的大房间，最好使用能量剑将下层的巨爪怪收拾掉，然后前往对面上层的山洞去，出外是山谷雪地。在那里有多辆幽灵号和亡魂号看守着，于山谷火光附近其实有一辆坦克，拿下它后再对付那些敌人就并非难事了。

## 神风烈士被出卖



驾驶着坦克向对面蓝色通道前进，消灭一些敌人后，会看见援军队长驾着吉普车赶来，尾随着吉普车移动，会到达一条水泥管道前，要留心对面山崖上有亡魂号进行轰炸，挨两下就会完蛋，故此要先下手为强。

神风烈士驾驶着坦克行驶到建筑物前，注意两边的墙壁会有活门打开，放出大量的变异军人。收拾完敌人后需要放弃坦克徒步走进建筑物内，这里并没有敌人，当走到移动平台时会有剧情事件，队长会为神风烈士殿后，而神风烈士便乘移动平台前往对面建筑物。

这时神风烈士会与多名队友共同作战，在平台的前进中，会不断地受到虫族的巨爪怪和变异军人的攻击，它们首先会从平台的左翼攻过来，最好别过分依赖队友，而是由自己手持的能量剑给予敌人致命一击。

当移动平台来到尽头后，就会开始往上升，而敌人会改为从下层杀上来。这时可随队友走到平台的另一边，利用柱子作为自己的防御屏障，当护罩处于全满状态时便冲下去用能量剑攻击（敌人死后也会遗下），受伤的话就要退回上层休息，这样就应该可以在保命的情况下进行有效攻击了。

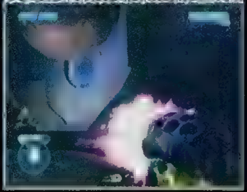
移动平台停稳后，便沿正面靠右的通道前进。里面尸横遍野，于右边尽头有通道可供前进，发生人类女长官拿取索引器（信物），以及她们被鬼面兽首领塔塔洛斯捕获的剧情后，原来塔塔洛斯企图取代精英族的“先知”地位，结果神风烈士被打得落入深渊。

# HALO 2（攻略完）

## STAGE 6. 尸脑兽

### 深入敌阵

这一关玩家变回控制MASTER CHIEF，而且一开始已经身在敌人面前，所以要立即展开厮杀，而最大的难题玩家手上只有一把毒针枪，但敌人是两只穿上盔甲的鬼面兽，它们的耐力高而且行动敏捷，尤其是当敌方冲过来时可给予MASTER CHIEF较大的伤害，因此不可与敌方太过接近，还要注意在它们冲过来时，千万别用外星手榴弹，否则会一起炸死。



收拾掉那两只鬼面兽后，其他的外星人就会陆续登场，其中鬼面兽所用的电浆枪（红色）威力是比一般蓝色的要强，然而用它来对付鬼面兽却事倍功半，不过对付一般敌人来说相当有效，因此看见后要尽快拾取。此外还可从某些鬼面兽身上取得卡宾枪。

收拾完房间内所有的敌人后，便走到长形房间对面紧闭的门（红色），该门就会开启，沿路走到一处需要上楼梯的走廊，留意那时音乐会转变，而该处高层左右两边都有鬼面兽，攻击时千万不可操之过急，耐心地将它们逐一消灭后再继续前进。

离开走廊回到室外，要小心外面的鬼面兽擅于使用冲撞攻击，玩家经常会因此而一命呜呼，必须用卡宾枪在远距离给它们的头部三至四击，然后耐心地在门旁以狙击模式将敌人清除后才前进。

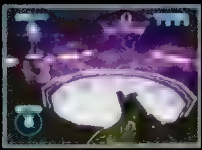
走到尽头，电脑会为MASTER CHIEF打开通往下层的闸口，掉下去立即要面对数只豺狼和野猪兽，从它们身上可拾到一把光束步枪。

沿路前行是一条没有敌人的楼梯走廊，但在走廊另一边则有持盾的豺狼守候着，接着往左走到弧形通道，途中有鬼面兽，此外于通道出口会有投掷手榴弹的鬼面兽，小心别被炸死，要注意敌方还会冲过来。走到第二段弧形通道时会听到电脑向玩家报告，而敌人非常狡猾，时常躲在柱后偷袭，而在通道的出口左边有补给用的卡宾枪可取得。

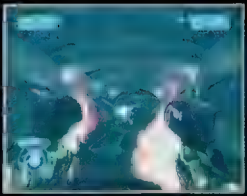
### 拯救人类士兵

继续前进会到达一个共分两层的房间，里面有许多敌人，而且还会在暗处袭击，因此MASTER CHIEF受到攻击后便要先退出门外，目的是引敌方为了攻击自己而走出来。于房间对面出口旁有光束步枪可取，另外也可拾到鬼面兽留下的榴弹炮，接下来跳到下层，于房间中央的传送器闸门直落下去。

MASTER CHIEF会一直落到很深的底层，目的是要救出被囚禁在这里的人类士兵，着地时面前正好有一只鬼面兽背对自己，要注意当MASTER CHIEF展开攻击后，四面八方会同时有敌人进行射击，故此要尽快找到可躲避的地方，还要小心别摔死。



这个监牢以圆形构成，共分为三层，留心的话就会找到往来于上下层之间的升降机，前往中层消灭敌人后，向左边走能开启其中一个监牢，里面有懂得扔手榴弹的鬼面兽及豺狼，消灭里面的守卫后，士兵便可获得释放。



接着经升降机到下层，以逆时针方向前进至尽头，消灭守在那里的鬼面兽后，除了可得到鬼面兽电浆枪，旁边监牢的门也能打开。进入后救出另一批同伴后，便返回上层，注意这时还会有鬼面兽从上层跳下来。

回到上层先别往中央走，因为会看见许多外星人从那里降下来，上前即是送死，因此要先在外围进攻，但同时也要小心敌方的榴弹炮及手榴弹攻击，战斗了一会儿后看见传送器出现紫光，如此便可传送玩家回到刚才掉下来的那一层。

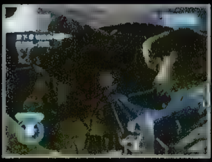
### 隔山观虎斗

补给枪械弹药后，会发现面前的门已能通行，但接近时会有精英士兵及兵蜂涌现，最好在开门时立即投出手榴弹，清除敌人后应可拾到能量剑。走到弧形走廊，会看见外星人正与我军的士官交战着，若不帮助他们就会全军覆没，而在最后会有冲过来的鬼面兽。

走到弧形通道出口时，对面通道就会有大量兵蜂杀过来，由于它们四处飞，因此要找柱子作为掩护，等它们停下来后再以卡宾枪狙击。于下个弧形通道会看见外星人在对战，便先等它们自相残杀后再出手。

通过第三段弧形通道后是上楼梯的走廊，留意在那里负责看守的是最顽强的猎人，而且有两只之多，老实说与敌方硬拼是极为愚蠢的行为，还是避过它们的攻击前往通道另一边了事为好，因为它们并不会对MASTER CHIEF紧追不舍。

离开楼梯走廊是室外，会看见鬼面兽正与精英士兵厮杀，MASTER CHIEF便坐享渔人之利。然后从右边的山路前进，并且将沿途遇上的正和鬼面兽交战的精英士兵收拾干净。接下来走到敌方的了望台（地面发出蓝光的装置，接近装置就会升上去），打倒豺狼后可得到光束步枪，便以它来对付周围的敌人，包括使用飞行器的精英士兵和猎人。



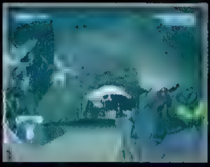
离开了望台可于附近取得外星人的补给枪，由山崖跃下后往右边走有山路，打倒守着的鬼面兽通

过门进入室内。顺着斜路向下走不会有敌人，跟着可沿着单向传送装置前往对面的塔。

## 两面受敌

留意到了塔下前方，左右两边都会有敌人出现，它们会互相攻击，所以最好先静观其变为好。不论从左或右边的通道前进都是殊途同归，而塔后的通道内都是强劲的鬼面兽。经隧道前往另一边的塔后，要小心除了桥上的敌人，还要小心搭乘飞行器的精英士兵偷袭。收拾完它们后便从另一端的传送装置前往对面的建筑物内部。

沿路走到一个类似以前经过的两层房间，会看见外星人互相厮杀，而里面既有精英士兵也有兵蜂，MASTER CHIEF 参与其中只会自讨没趣。解决那里的敌人后便经另一个传送点前往对面建筑物，本次要绕过塔后才会碰上敌人，由于只是最弱的野猪兽，故此可轻松通行。



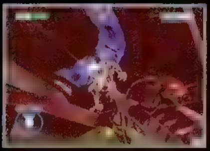
又经过一个传送装置往对面建筑物，进入室内是一条往上走的斜道，需小心通道中段左右两边都有使用榴弹炮的鬼面兽，而有一部分鬼面兽还会直冲过来，必须做好心理准备。

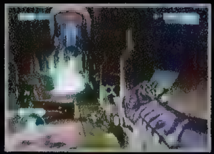
离开通道又会到达室外的山崖，可见到对面山崖的建筑物上有大量外星人出现，而MASTER CHIEF也要小心对面下层有猎人进行伏击，最好夺取敌人手上的光束步枪后，先引猎人攻击，再伺机以光束步枪狙击它。

接下来沿右边的山路前进，途中还会碰上鬼面兽及持能量剑的敌人，打倒它们后会找到上山的路，途中能取得新的能量剑，在一个右转的道路便碰见两名持能量剑的精英士兵，必须先下手为强，用枪射杀它们。

## 采退一步

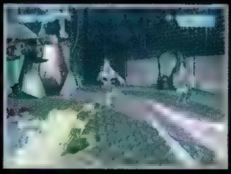
走进建筑物向下行的楼梯走廊，本次的敌人比较容易收拾。不过要注意第二段路有隐形的精英士兵。抵达两层的房间时，那里会有投掷手榴弹的敌人。在此提醒各位玩家，一定要清理房间内的敌人后再前进，否则到下一段通道就会受到前后夹攻，很容易被手榴弹炸死。





于下一段通道上会看见鬼面兽与精英族交战，MASTER CHIEF 便在门旁向较接近自己的鬼面兽及兵士放冷枪，若敌方向MASTER CHIEF射击就退后让闸门关上。当只剩下精英士兵后，便换上能量剑冲上前作近身肉搏。

注意当MASTER CHIEF走到通道另一边时，会有大量精英士兵与野猪兽涌现出来，其中包括两只猎人在内。最好在引它们现身后先后退，因为同时会有兵蜂出现，便让精英士兵将兵蜂消灭，MASTER CHIEF 再在远处向它们投手榴弹，同样地自己也要留心敌方以其人之道还治其人之身。



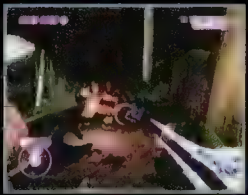
而剩下来的猎人就先避而不战，直接走到下个房间，因为那边地方较大，同时于右边柱子后打倒敌人能拾到外星人燃料枪，且让猎人代替MASTER CHIEF去对付房间内的鬼面兽。事实上房间内还有其他的猎人存在，消灭所有的外星人后，走到房间的另一边，电脑会为MASTER CHIEF开门，这时激荡的音乐会变得平静，MASTER CHIEF便离开该房间。

通过一条无人的走廊后，会发生鬼面兽与先知押送女船长的剧情，跟着这一关便告结束。

# STAGE 7 奋勇起义

## 上山容易下山难

此关变回控制神风烈士，它被传送到一个山头，手无寸铁的它便拾起地上的电浆枪。



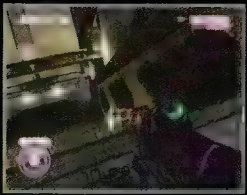
从左边沿山路下山，能够从一具精英士兵尸体处得到能量剑，它是接下来战斗中相当重要的武器，因为当转到下个弯角后就会碰上多只鬼面兽，没有能量剑将很难杀死它们，而且最好是在隐形之后冲上前攻击，打倒一只后先退回岩石背面等护罩回复，否则持续受伤会很容易战死。

换上鬼面兽电浆枪后继续走，于往左的转弯角后是豁然开朗的山谷，然而那里也结集了大量的敌人，敌方会不断地以榴弹炮及手榴弹发起进攻，由于手上没有卡宾枪或光束步枪，唯有先用手榴弹和能量剑对付地面的鬼面兽，然后再以电浆枪赶走高处的狙击手。

沿路绕道走上高地能与同伴们会合，然后一起进入右边的大门，同伴就会自动向鬼面兽展开攻击。接下来走到上层，让同伴与敌方交战，自己则到其他地方取得喜欢的武器，例如卡宾枪等。

进入上层的门是一条通往下层的路，在下层有多只鬼面兽和豺狼看守着，需要经左边的斜路下去，小心地利用柱子作为掩护，再以手榴弹和能量剑将敌方击杀。

经过一个转弯，到达另一个高低差距很大的房间，只要小心地往下望，就会发现下层有许多持盾的豺狼，耐心地从高处向敌方射击，这样就算受了伤也可先退后等保护罩回复。清理完一层后再跳下，为防有些敌人躲在自己射不到的地方，落下时记得先换上能量剑。



## 河谷殊死战

通过刚才的房间后，可能自己的同伴已经所剩无几，不过于下个房间会碰上正与敌人对峙的新同伴，该房间也是通往下层的路，但本次斜路位于右边，在战斗中敌方会从门后补充多员鬼面兽，而神风烈士则要坚守斜路要道，不可让敌方杀上来。神风烈士应该能在门口捡起一把燃料枪，由于其威力很大，可一枪杀死一只鬼面兽。

清除完房间内的鬼面兽后便继续进发，接着可走到室外，在开门时便碰上豺狼与鬼面兽，若燃料枪还有弹药就尽量用它多杀敌，之后再走回前一个房间换回卡宾枪。

沿左边的路一边下山一边杀敌，便会找到两艘幽灵号，驾驶它前进至较大的山谷，在地面遇到的多只鬼面兽已不是问题，但要留心远处的山崖上有使用光束步枪向神风烈士狙击的敌兵。总之，要活用幽灵号无限弹药兼可连射的优点大开杀戒，同时在作战中小心敌方会抢夺其他的幽灵号向神风烈士进攻。

前往下个路段要注意敌人散布在各处，而且敌方也会驾驶类似人类吉普车的飞艇，由于其上有活动式激光炮，所以相当难缠，必须尽早破坏以免夜长梦多。还要提防敌方向神风烈士投掷手榴弹，如幽灵号被炸毁，笔者建议宁可战死回最后一个记录点重新挑战。

接下来神风烈士会行驶到一条河流旁，途中不时碰上零星的反抗，必须把敌人全部歼灭后再继续前进。

## 斗阵俱乐部

于河流尽头是个小湖，那里是敌方的碉堡，注意水流会突然往下落，因此别行驶得太靠前。神风烈士要尽量保持在远距离射杀对面的敌人。清除正面的敌人后，便驾驶幽灵号掉到下层，并立即转向左边对付高处的敌人，敌方仍会投手榴弹。

此外还要小心远处的亡魂号会朝神风烈士射出抛物线型光弹，被击中很容易战死。而亡魂号会从隔壁的湖驶过来，神风烈士要一边扫射一边绕着敌方打转，总之避免与其硬拼。击破两艘亡魂号后，就从前一个小湖右边的山路驶上碉堡，经那里的路前进，中途的室内通道是有鬼面兽的，

打倒它们后可于通道出口选取补给品。

离开室内通道到达另一边碉堡，注意那里有使用榴弹炮的鬼面兽，敌人也会从碉堡深处通道突然杀出来，因此别冲得太靠前，更千万别在敌人未死光前离开幽灵号。飞进山洞后会遇上驾驶幽灵号的敌人，同时豺狼及鬼面兽部队也会出动，由于山洞内没有作为掩护的地方，故在敌人现身后便先退出洞外，再小心地应战。

通过山洞后会有我军队长驾驶亡魂号出现，并看见押着人类女长官MIRANDA和黑人长官JOHNSON的鬼面兽首领塔塔洛斯走进神庙内。

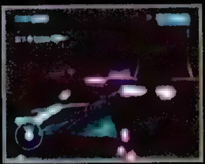
## STAGE 8: 博爱之城

### 生死一线间

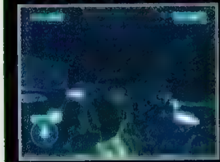
回到MASTER CHIEF那一边，当他跃入外星人飞艇发射场，正好看见鬼面兽首领塔塔洛斯的离去，他便向留下的先知问话，得知敌方将前往地球。电脑便告知在此城市的中央有战舰，要在先知离开前阻止敌方。这时会看见被虫族附身的士兵驾驶失控的登陆艇在附近坠毁，于是便朝那边进发。

面对一股劲地冲向自己的变异军人，再加上没有太多的补给，MASTER CHIEF要保证自己活下去并不容易，最好是朝坠毁的登陆艇移过去，打倒那里的敌人可获得散弹枪，有了它要消灭变异军人就并非难事了。

接着由登陆艇对面的通道前进，在下楼梯走廊的对面有使用榴弹炮及卡宾枪的鬼面兽看守着，杀至差不多的时候，又会有巨爪怪加入战团，便让它们先彼此消耗实力。然后拾取敌人留下的能量剑，进入深处乘传送装置前往上层。



到了上层可于途中取得光束步枪，继续前进到达一个相当大的房间，首先会见到远处有为数不少的兵蜂飞来飞去，便可用光束步枪来对付。而等一会儿可看见左边远处有变异军人向兵蜂射击，于是等它们代为收拾兵蜂后，再以狙击枪消灭那些外星人，如果光束步枪能量耗尽就回去换另一把来。

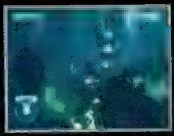


消灭了房间中所有敌人后，走到面前的传送器处，会自从到达左边之前变异军人的位置，再经那边的传送器抵达房间另一边。注意开门后会有变异军人冲出来，因此先换上能量剑，同时房间里会再有兵蜂发动袭击。

### 杀出血路

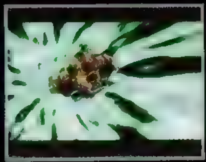
这时先往前进，途中会遇上许多胞子怪和变异军人，由于通道非常昏暗，所以必须极度小心。于下一段路看见鬼面兽正和变异军人战斗，最好直接通过而不与它们纠缠，否则很容易遭围攻而死。

经过三段昏暗通道后，会到达较为宽敞的空间，但视野仍然有限，而且到处都是敌人，最好还是避之则吉。离开通道后先转右再转左前进，之后见路便跑，最后会跑到一个中央有升降机的房间。



乘升降机到顶层，留意这里有硬仗等着MASTER CHIEF，而且这里一片漆黑，只能靠远处微弱的光看到敌人的位置，离开升降机后先找附近的柱子躲起来，让前方的鬼面兽与变异军人自相残杀，MASTER CHIEF只要留心是否有敌人攻过来就可以了，遇敌后最好用能量剑应战。

当把前面的敌人杀得七七八八，MASTER CHIEF就可以将余孽收拾干净，进入前方房间前往右边的传送装置到达上层（在传送装置前不妨先拾取一把新的能量剑）。抵达上层的长形双层大房间，在那里左右两边有许多巨爪兽杀出来，它们会与场中的鬼面兽展开厮杀。

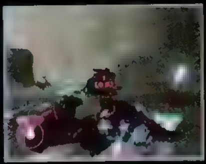


而MASTER CHIEF刚到达该房间，就会有一只鬼面兽攻过来，立即用手上的能量剑把对方击倒。注意别和那些巨爪兽纠缠，尽快前往对面尽头，踏上紫色的传送器，就会看见MASTER CHIEF被传送到外星人太空船，而这一关也告完成。

## STAGE 9: 朝圣之旅

### 回入敌人基地

这是本游戏的最后一关，需要使用神风烈士作战，开始时是在山崖边，神风烈士身边有一辆亡魂号，还会有同伴共同作战。朝山崖反方向进发，其实笔者并不建议玩家乘坐亡魂号，而是去抢夺敌人驾驶的幽灵号，因为幽灵号的机动性远比亡魂号强。



神风烈士前进途中，会碰到许多的幽灵号与亡魂号，需要耐心地把敌人逐一歼灭后再继续前进。

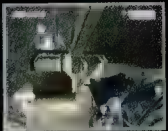
一直行驶至以前MASTER CHIEF曾破坏过的四脚型机械圣甲虫号后，需要前往其右边的通道进入山中基地，注意在入口前有许多亡魂号、幽灵号及鬼面兽把守着，在天空中更有敌人的飞船向神风烈士射击，因此绝不能操之过急，利用场地中的岩石作为掩护，避免遭飞船攻击，然后耐心地将敌人一一干掉。

进入基地内部会看见同伴，其中有曾令MASTER CHIEF大吃苦头的猎人，当它成为队友时就令人安心了。走到一个较大的房间时，敌人会在上层向神风烈士开火，两只猎人会分别于左右方向上射击，而神风烈士就可离开幽灵号，使用光束步枪在通道中狙击房间内的敌人，然而要小心敌方会投掷手榴弹。

### 护送圣甲虫作战

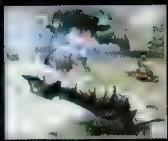
跟随猎人走到室外的平台，会发现对面远处有多只鬼面兽，敌方会使用榴弹炮射击，神风烈士就继续用光束步枪狙击它们。

接下来猎人将不会继续前进，只好变成由神风烈士孤军作战了。而面前的长桥中段有许多豺狼，由于中间隔着墙壁，不妨先利用手榴弹招呼它们，再上前找出空隙以光束步枪狙击敌方。另外要小心对面门旁有激光炮台。



在桥上呆了一会儿，神风烈士的左边就会出现敌人的飞船，所以要借助桥上的墙来抵挡飞船的射击。而在桥的另一边，细心会发现出口附近有许多的兵蜂，需要躲在墙后用光束步枪将兵蜂解决，切忌急燥冲上前，否则很容易遭围攻而战死。

过桥后沿路往前进会听见背景音乐已经转变，当到达一个较为广阔的双层房间时，那里其实是外星人的监牢，于墙的另一边有大量鬼面兽存在，神风烈士要尽量利用墙前的补给卡宾枪作战。至于房间中的监牢并不能开启，所以直接从正面的通道继续前进。



经通道走到室外会遇上数只鬼面兽，消灭它们后来到平台会看见被JOHNSON抢夺了的圣甲虫号，由于反面角色塔塔洛斯将自己反锁在控制室里，而JOHNSON持有锁匙，于是双方决定合作对付塔塔洛斯。

### 解救地球危机

乘右边的妖姬号出发向起点飞回去，负责掩护圣甲虫号，玩家要沿山谷通道对付敌人，在山上的激光炮台可以不理，而亡魂号的抛物线弹也不难回避，最麻烦的要算是两架类似吉普车的登陆艇，因为其背后的激光枪会追着向神风烈士射击，很容易把神风烈士击落，因此要先对付枪手。另外在中途会发现岩石上有另一艘妖姬号，如所驾驶的已残破不堪，便要立即以旧换新。

解决登陆艇后，便轮到敌人的妖姬号向神风烈士攻击，当圣甲虫号抵达海边，神风烈士就可驾驶着妖姬号飞到对面的建筑物处降落。沿路走到前往上层的斜道，会有许多敌人从另一边的门杀出来，其中要小心两只鬼面兽是使用冲撞攻击的。

该房间其实道路分为上下层，玩家可尝试由下层通行，再伺机偷袭上层的敌人，又或是守在前往上层的通道处，等敌方下来时用能量剑收拾它们，这都是比较合理的策略。清除干净房间内所有的敌人后，先调集武器，然后沿右边通道前进，就会找到塔塔洛斯。

剧情事件后，神风烈士便要和塔塔洛斯在共分三层的圆台上战斗，开始时先收拾面前的数只鬼面兽，然后随塔塔洛斯跃到前面的圆台去。圆台中央的能量传送装置会将神风烈士传送到顶层，而塔塔洛斯只会在中层战斗，因此需要由上层的边缘跳回去。

此战我军会有无限的增援，然而塔塔洛斯身上拥有发光护罩，一般攻击对它没效，而如果被它近身的话，更是很容易被打死。至于对付的方法就是先拾起能量剑，然后一直在塔塔洛斯的身后游走，等塔塔洛斯的护罩消失的一瞬间，再冲上前连环砍劈才能收拾掉他。

战胜后MIRANDA会拔走索引器，解除了地球被毁灭的危机，这时MASTER CHIEF已经到来，而游戏也在这里结束。

（完）

# DRAGON BALL Z3
ドラゴンボール ゼットスリー

© 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved.©2004 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION. Licensed by FUNimation Productions, Ltd. All Rights Reserved. Dragon Ball Z and all logos, character names and distinctive likenesses thereof are trademarks of TOEI ANIMATION. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Bandai. GAME:© 2004 BANDAI.

## 经典漫画重现！龙珠及隐藏地点公开！

## 故事模式详尽攻略、出招表、战斗心得！

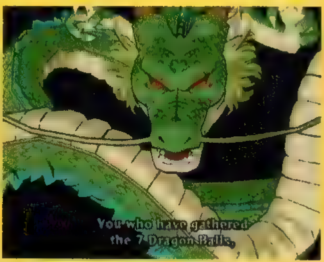
“《龙珠 Z 武道会》系列”凭着《龙珠》这个大名，再加上简单明快的战斗，成为了龙珠迷必玩之作。《龙珠 Z 武道会 3》的画面再度强化，更能让玩家体验出原作动画的精髓。新增的战斗系统令战况更刺激，随时有可能一招就把局势扭转过来。上期本刊“初心锦囊”栏目中简要地介绍了这款游戏，而本期会详细讲解游戏系统及公开“DRAGON UNIVERSE（龙珠世界）”的全人物龙珠取得地点。

| 基本操作 | |
|---|---|
| 地图画面： | |
| 左摇杆／十字键 | 前后移动 |
| 右摇杆 | 调整上下左右方向 |
| 移动时按 L1 | 飞速状态 |
| △ | 打开小地图及显示龙珠取得情况 |
| × | 确认 |
| R1 | 冥想状态 |
| START | 菜单 |
| 战斗画面：（以下是预设按键） | |
| 摇杆／方向键 | 控制人物移动 |
| ○ | 气功 |
| △ | 腿 |
| × | 防御 |
| □ | 拳 |
| 按住×再按↓↓ | 挑衅 |
| 按住×再按←← | 蓄气 |
| ×＋↑ | 内线回避 |
| ×＋↓ | 外线回避 |

## 【游戏模式】

### DRAGON UNIVERSE：龙珠世界模式

游戏的主模式，以 Z 战士的角度进行的故事模式。基本流程是不断前往地图上的红点，便会发生剧情或战斗，战胜后会根据评价而获得一定量的 EXP 令角色升级，升级后可自由分配 EXP，使能力值的增加，各项能力上限为 20 点。随剧情发展可获得新技能及新角色，而大部分新角色只能在“DUELING”或“WORLD TOURNAMENT”模式使用。除了可在红点发生剧情外，还可飞到地图上未标明的地区找龙珠、隐藏地点等，在隐藏地点中可学会技能、取得角色或金钱。部分人物会有分歧剧情，这时地图上会出现两个或以上的红点，不同的分歧将会影响遭遇的敌人和取得的胶囊。



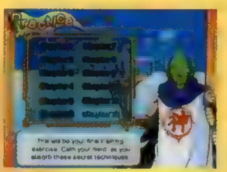

### DUELING：对战模式

纯粹供对战的模式，可以 1P VS 2P 或对电脑。

### WORLD TOURNAMENT：天下一武道会

以淘汰赛形式进行的武道会，开始时只可选择“NOVICE”级别的 3 段进阶模式，而“ADEPT（4 段）”和“ARENA（5 段）”都需要在上一级别获得多次冠军，然后去“SKILL EDITING”模式中的 SKILL SHOP 购买 SYSTEM 类型胶囊才能进入。这个模式的取胜关键是如何把敌人打出场外。当然，保证自己不被对手打出场也是关键点。在武道会取得前两位排名，便可获得奖金，3 场战斗前 2 名的优胜奖金是 10000 和 5000，4 场战斗前 2 名的胜利奖金为 30000 和 15000。

### PRACTICE：训练模式



分为“PRACTICE（战斗训练）”和“TRAINING（游戏讲解）”两部分，在 PRACTICE 中可自由练习（试招）及设定对手的行动；TRAINING 中电脑会为玩家解说各种操作，每项训练都必须达到要求才会出现下一项训练，总共有 12 项训练，每完成一项均可得到新技能。

### SKILL EDITING：技能编辑

可设置 1P、2P 记忆卡中的角色技能，也能交换两张记忆卡中的技能。选择 1P 或 2P 的记忆卡后，进入 SKILL SHOP，可用游戏中取得的金钱购买胶囊，这里会不断有新的胶囊出售。SKILL LIST 用来查看各角色现有的技能。游戏中还可得到金、银、黑 3 种会员卡（MEMBERSHIP CARD），持有会员卡可购买到高级的胶囊。购买胶囊里的最后一个带？的胶囊固定 5000 售价，可以得到随机一个其他胶囊，不少其他胶囊是不能在剧情或者其他途径得到的，但在这里都可以随机得到。

### OPTIONS：游戏设定

调整文字显示的语言、屏幕位置、声音、按键设定等，最主要的是设定游戏难度（GAME DIFFICULTY）及敌人强度（COM LEVEL）。

## 【有关胶囊】

在游戏中得到任何新要素，不管是新角色或是可装备的技能，都以胶囊（CAPSULE）的形式出现，所以在这里胶囊可以理解为道具与要素。取得胶囊可以有多种途径，例如在故事剧情中得到，或在地图上各隐藏地点找到，还可在 SKILL SHOP 购买。除了部分系统胶囊，大部分胶囊都是有关角色的能力和技能的，查看胶囊时是以卡片的形态出现，按□键可查看详细资料，再按□可观看卡片背面，背面会看到胶囊对应的人物。

EDIT SKILL 里可用各种胶囊的搭配来强化人物，胶囊分为红色的 ABILITY 胶囊（人物专用技能）、绿色的 EQUIPMENT 胶囊（装备品）和 ITEM 胶囊（其他道具），在 SKILL EDIT 画面按左或者右可以切换，一个人物最多可装备 7 个胶囊，有些能力强的胶囊会占 2 至 3 格位置。

## 【战斗心得详细解说】

战斗采用全 3D 格斗形式的操作，而和一般格斗游戏的差别就是用舞空术取代了跳跃，×键虽然定义为防御键，但是游戏内挑衅、蓄气和最重要的回避都是靠这个键来完成的，可说是最关键的按键。

### 战斗操作解说：

相当于必杀技，比如悟空的龟波气功（KAMEHAMEHA），可以有 3 种发动方式，最终都会出龟波气功，其他人物也有各自不同的 DEATH－MOVE，能力和出招方法都不同，可以在 SKILL EDIT 里查看技能卡片上的出招说明或在下文的攻略中查看。

DEATH－MOVE 发动后，如果把对方吹飞，继续按○（气功）可进行瞬间移动追打，而且可追打多次，但每次都会消耗气槽，气槽不足时继续追打，则会受到对方反击，所以追打时尽量控制剩下至少 1 个气槽，以便进行其他行动。

按 P＋K＋G 消耗 3 个气槽来发动，发动后受攻击不会硬直，但气槽量会随时间的流逝而慢慢减少，直至气槽耗尽，便会陷入行动不能状态，连打按键可加速回复正常状态。在这种状态下用任何吹飞技击中对方便可发动 ULTMATE－MOVE。

在 HYPER MODE 下同时按 P＋K＋G＋E，即可以使用防御不可的终极必杀技。（有些终极必杀技发动之后，还需要根据画面中的能量槽增长的情况按键 3 次，如果都达到了 MAX 的状态，这样可以增大攻击力；反之对手成功输入的话，将防御成功）

●BANDAI●11月10日●FTG●1至2人玩●DVD-ROM●49.99美元●记忆容量106KB
●http://www.atari.com/us/games/dbz_budokai3/playstation2
龙珠 Z 武道会 3
Text：GW 编辑部 Design：Loki

PS2

大攻略

龙珠Z 武道会3

DRAGON RUSH

这是本游戏中最华丽的必杀战斗技巧。发动条件为HYPER MODE状态下，攻击命中对手后马上发动追打攻击（比如击飞技后追击或是连续普通攻击【最后一击必须具有吹飞效果】之后再按E 键追击等）。进入DRAGON RUSH状态后，可以自由地在时限内选择按哪一个按键，如果对手比自身更准确更快速地输入那个按键，则DRAGON RUSH攻击失败。在第一阶段状态下失败，会被对手反击；在第二阶段下失败，在与对手一番对打之后会继续开始对战；在第三阶段失败，会被对手闪避最后的一击，降低最大攻击力。

[illegible]

面对对方近距离攻击的时候，按←＋×可近距离回避攻击，但会消耗少量气槽，对方的小气功波发过来的瞬间按×可将其反弹。

↑＋×或↓＋×是内线或外线移动，是一种回避对方攻击非常有效的办法，尤其是对方发动HPYER MODE之后，想不被对方吹飞，使其完成DRAGON RUSH，就只有靠不断防御或不断线移动回避，防御的缺点是可被投技、防御不能技和防御破坏技破解，而且防御也会减少气槽，所以回避才是最实际的办法，只要待机等对方气槽耗尽后就进行反击。

对方攻击瞬间按→＋×可以闪到对手身后，在身后按×便可进行吹飞攻击，在天下一武道会中，这项技能非常实用。

按住×，再按2次方向键可以蓄气，按住×按2次方向键下可以根据装备技能的不同发动其他能力，初始时这项操作的作用是挑衅。

[illegible]

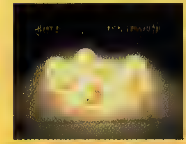
1：对付空中巨大光波的防御方法，出现提示后并不是连打按键或者按住键，而是尽量在气槽移动到最大值时按键，连续3次之后比哪一方胜利。
2：空中相互在同一时间击中对手，会出现快速互击的场面，按照提示转动摇杆和连打任何键来对抗。
3：相互同时发出光波时，会跟原作一样出现气功对碰，也是按照提示转动摇杆和连打按键来加强威力。

[illegible]

1：在天下一武道会以外的各种舞台战斗时，在版边使用吹飞攻击会有可能把对方踢出舞台，对应不同舞台会有各种精彩画面，比如在草原上会把对方踢到恐龙身上，海边会把对方打飞至另一个小岛上等，伤害值加大。
2：在LOADING画面中出现的栽培人，连打任何键都会加快其出现的速度，最终可以使画面上出现多个栽培人。

## 【龙珠世界模式流程及龙珠位置】

每位人物都可以在地图上找到龙珠，但刚开始并不可能找齐7颗龙珠，龙珠会随着剧情发展逐一出现，以下会登出全部Z战士的取得龙珠位置。找齐龙珠后完成该人物的剧情，便会出现神龙，可以在3个胶囊（就是愿望）中选择一个，所有人物可以选择的都是相同的。



[illegible]

1.获得该人物的全部招式和变身技能（需要装备该胶囊后才能使用）。
2.获得该人物的全部声音，可在“BONUS”播放欣赏。
3.随机得到商店中需要BLACK MEMBERSHIP CARD才能买到的高级胶囊。

### 孙悟空 (GOKU)

初始得到物品：KAMEHAMEHA

去BABA'S PLACE、北面的2个城市都会有和小八戒、乐平等人的对话剧情，在BATTLE POINT可以进行训练战。去南方的天下一武道会场可以和天津饭战斗，战斗后有奖品；其他的也可在地图上仔细探索，除了有几个技能胶囊外，还可在NORTH CITY附近找到金卡（GOLD MEMBERCARD），有了金卡可以在SKILL SHOP中买到更好的胶囊。

↓

和那迪斯的战斗后，去下一个红点界王处得到：KAIOKEN

去北方地区探索，可以在SAITAN'S SPACESHIP得到胶囊BARDOCK，作用是可以在对战模式、练习模式和天下一武道会中使用孙悟空的父亲巴达克；去GOKU'S HOUSE可以得到界王神水，在海上龟仙人的家——KAME HOUSE可以得到超圣水（SUPER HOLY WATER），在大陆东部的GRANDPA GOHAN'S HOUSE可以得到MEDITATION。

↓

和那巴（NAPPA）的战斗

地图上可以在？？？处得到龙珠雷达，在地图画面中按△键可以切换小地图显示和龙珠雷达，KAMI'S LOOKOUT处可以得到PORTABLE SHIELD，在大陆西方森林中会遇到弥次郎兵卫，发生对话，完成后去下方山地又可以找到他发生对话。

↓

和贝吉塔战（VEGETA）斗后得到：VEGETA

在地图上左下等地区可以找到几个龙珠和胶囊，中间附近的NAMEK VILLAGE可以找到界王，得到KING-KAI'S WISH

↓

和利库姆（RECOOME）战斗后得到：PLANET NAMEK、RECOOME

分支剧情：再次回NAMEK VILLAGE可以有剧情发生，自动提升1级

↓

和基纽特种部队队长（CAPTAIN GINYU）战斗后得到：CAPTAIN GINYU

↓

和弗利萨（FRIEZA）战斗后得到：SUPER SAIYAN、FRIEZA

二周目的时候，来到这里会有分歧剧情，在地图上分别可以去以下3个红点，3个红点正中央地图上未标明的？？？地图可以找到贝吉塔的太空船（VEGETA'S SPACE SHIP），以下是三个分歧的流程。

↓

分歧1：PLANET NAMEK（左下）

和贝吉塔对话，之后和超级赛亚人状态的贝吉塔战斗，接着和弗利萨的哥哥库勒（COOLER）战斗，胜利后得到库勒的使用条件。

分歧2：PLANET NAMEK（上）

和弗利萨的哥哥战斗，再和金属弗利萨战斗

分歧3：PLANET NAMEK（右下）

和弗利萨的战斗

↓

回到地球，进入GOKU'S HOUSE等处都有对话剧情，在东北方白色小岛上MUSCLE TOWER会有强制剧情，和界王的对话，左边KAMI'S HOUSE可以见到贝吉塔和孙悟饭，得到2级EXP的奖励，出来后再次进入会见到波波先生和特兰克斯（TRUNKS），得到一枚胶囊，出来后进KORIN'S TOWER，见到加林仙人有对话。

在南面的SOUTH CITY会见到小八戒，在KAME HOUSE和龟仙人也会有对话。在红点CELL GAME RING旁边见到小林会得到WARP KAMEHAMEHA。在KAMI'S LOOKOUT东森林里会遇到贝吉塔、特兰克斯、短笛和小林，对话后出现时间机器“TIME MACHINE”，之后和金属弗利萨战斗。

↓

和沙鲁战斗后得到：CELL RING、SUPER SAIYAN 2

在左下方沙漠可以找到BABIDI'S SPACESHIP，在HERCULE CITY和NORTH CITY都有对话剧情，和乐平的对话后可以得到YAKON。

↓

和贝吉塔战斗后得到：SUPER SAIYAN 3

↓

和魔人布欧战斗后得到：MAJIN BUU、POTARA <VEGITO>

↓

和超魔人布欧战斗2次后分别得到：SUPER BUU、ABSORPTION

隐藏地区：？？？处得到SPIRIT BOMB，左下方沙漠可以再度进入，遇到撒旦先生，中央红点附近可以遇到界王神和天津饭的对话剧情，在2次和SUPER BUU的战斗后，于地图上还能分别在3个？？？处找到胶囊。

和布罗利（BROLY）战斗后得到：BROLY（之前要进入过全部地方及对话，才能跟布罗利对战）

↓

去天下一武道会会场，得到FUSION<GOGETA>，然后发生悟吉塔（悟空与贝吉塔融合）对悟天格斯的战斗（武道会规则，二周目专有剧情ENDING）

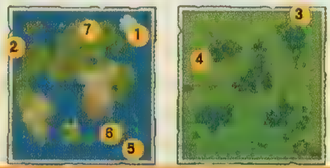
↓

和终极布欧（KID BUU）战斗后得到：KID BUU（一周目ENDING）

[illegible]

找齐7颗龙珠并和布罗利战斗后，去WEST CITY和布尔玛对话，之后和那美克星神龙战斗，并得到它的胶囊，结束后获得超级赛亚人4形态（超赛4）。或找齐7颗龙珠过关，选第一个愿望得到全技能胶囊，装备后便可使用全部技能和变身形态。

龙珠位置图：取得顺序如下




[illegible]

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| KAMEHAMEHA | PPPPE | →KPPPE | →E | 1 |
| DARGON FIST | KK→KK | →PPPK | ←E | 2 |
| KAIOKEN | P＋K＋G | | | 3 |
| SUPER SAIYAN | P＋G＋G | | | 4 |
| SUPER SAIYAN 2 | P＋K＋G | | | 5 |
| SUPER SAIYAN 3 | P＋K＋G | | | 6 |

### 少年孙悟饭 (KID GOHAN)

和短笛战斗

↓

分支：2周目的时候，这里会有2个点，下面的就是1周目剧情，上面的可以在森林找到孙悟空，之后去旁边的GRANDPA GOHAN'S HOUSE和孙悟空战斗后得到：GRANDPA GOHAN'S HOUSE。

地图北面可以找到银卡（SILVER MEMBERCARD），在地图其他地方都可以找到几个胶囊，在WEST CITY可得到布尔玛给的一个胶囊，西方森林里会遇到拿着机枪的兰琪，SOUTH CITY遇到弥次郎兵卫，在天下一武道会场和龟仙人的家、EAST CITY都会有对话剧情。

↓

和栽培人战斗

↓

和那巴战斗

在CAPSULE HOUSE和NAMEK VILLAGE对话剧情

到GURU'S HOUSE得到：UNLOCK POTENTIAL ↓

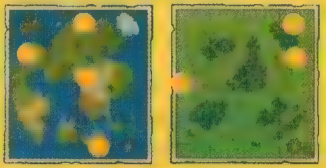
和基纽特种部队成员利库姆战斗后得到：PLANET NAMEK

分支：面对2个红点先去右边的，有对话剧情，然后去左边的和弗利萨战斗

↓

和弗利萨第二形态战斗后得到：青年孙悟饭（TEEN GOHAN）

龙珠位置图：



[illegible]

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| MASENKO | PPPPE | →PPPE | →E | 1 |
| UNLOCK POTENTIAL | P＋K＋G | | | 3 |

### 青年孙悟饭 (TEEN GOHAN)

初期得到：KAMEHAMEHA
一开始就可以在背面临海地区找到一个龙珠雷达，其他多个？？？处可以找到钱，SOUTH CITY里得到胶囊：LIFE EXTRACT FOR 100，在GOKU'S HOUSE和沙漠都会发生对话剧情，CENTARL CITY遇到小八戒，得到一个技能。

↓

和短笛战斗
支线战斗：这里完成后去NORTH CITY可以和乐平战斗（地图上未标注，战斗后就不能再去先前的红点和小林战斗了）

↓

和小林战斗
在KAMI'S LOOKOUT得到：SUPER SAIYAN

↓

和孙悟空战斗
去KORIN'S TOWER可以得到胶囊：THOUGHTS OF FRIENDS；在KAMI'S LOOKOUT和短笛对话可得到胶囊：EVIL STURDY UNIFORM，西面沙漠中的？？？处得到DEATH MOVE：ENERGY FIELD，这个胶囊在北面山里同样可以找到一个，此外在紧靠着CELL GAME RING处有一个？？？的地区，可以得到人造人17号。

↓

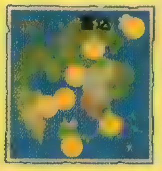
和沙鲁战斗后得到：CELL
在CELL GAME RING得到：SUPER SAIYAN 2、FATHER-SON MAKEHAMEHA

↓

和沙鲁最终形态战斗后得到：SUPER PERFECT FORM

↓

剧情结束后得到：GOHAN
龙珠位置图：



**必杀技出招表：**

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| KAMEHAMEHA | PPPPE | →KPP←PE | →E | 1 |
| SUPER SAIYAN | P+G+G | | | 4 |
| SUPER SAIYAN 2 | P+K+G | | | 5 |

## 成年孙悟饭 (GOHAN)

初期剧情得到：SUPER SAIYAN、KAMEHAMEHA
在北面PLAINS处见到小八戒，在WEST CITY可以找到布尔玛，得到胶囊：POTENTIAL。在龟仙人的家可以找到小林和人造人18号，西面大陆平原上的？？？处能够得到新的技能胶囊：EAGLE KICK，是VIDEL的技能；在HERCULE CITY得到T-SHIRT，于其他多处？？？地点都可以找到金钱或者是龙珠雷达。

和悟天（GOTEN）战斗后得到：GOTEN
在GRANDPA GOHAN'S HOUSE和孙悟天（GOTEN）战斗后得到：GOTEN
隐藏道具：这里去GOKU'S HOUSE和妈妈对话可以得到胶囊：SUPER SAIYAN 2
支线战斗：在KAMI'S LOOKOUT和短笛战斗（战斗有时间和HP限制，在这里战斗后就没有和布尔玛的战斗了）

和布尔玛战斗

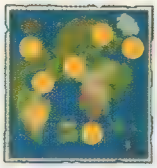
↓

和达布拉（DABURA）战斗后得到：DABURA
森林中得到道具：SUPER KAMEHAMEHA

↓

和魔人布欧战斗后得到：ELDER KAI UNLOCK ABILITY

和超魔人布欧战斗后得到：GT.SAIYAMAN
龙珠位置图：



**必杀技出招表：**

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| KAMEHAMEHA | PPPPE | →KPPPE | →E | 1 |
| SOARING DARGON STRIKE | KK→KKE | →PPPKE | ←E | 2 |
| SUPER SAIYAN | P+G+G | | | 4 |
| SUPER SAIYAN 2 | P+K+G | | | 5 |
| ELDER KAI UNLOCK ABILITY | P+K+G | | | 6 |

## 小林 (KRILLIN)

初始得到：KAMEHAMEHA
KORIN'S TOWER见到天津饭，等级提升1级，再去下面的BABA'S PLACE有和水晶婆婆的对话，在附近的？？？地点还可以得到一个技能胶囊。最南面城市西的森林里可以找到兰琪，有她打喷嚏变身的剧情。在龟仙人的家剧情结束后，去西面大陆的山岩区域见到弥次郎兵卫，并得到一个技能胶囊：DESTRUCTO DISC，在KAMI'S LOOKOUT遇到波波先生，奖励级别提升2级；一直向北在临海处有2个相邻的？？？处，可以找到一个龙珠和金卡（GOMD MEMBERCARD），在后者的地区出来再进去又可以得到银卡，在WEST CITY可以找到一个龙珠雷达。

↓

和栽培人战斗

↓

和那巴战斗
在那美克星的GURU'S HOUSE得到道具：UNLOCK POTENTIAL

↓

和基纽特种部队成员战斗后得到：PLANET NAMEK
在那美克星上到处走，也可以在？？？的地点得到不少东西：右上大陆的最下端有人造人18号的技能POWER BLITZ；中间大陆的中央有一个DESTRUCTO DISC，左上大陆有一个龙珠雷达。

↓

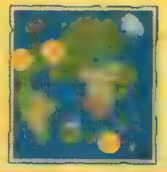
和与孙悟空互换身体后的基纽队长战斗

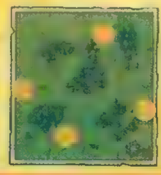
↓

和弗利萨第一形态战斗
这里地图上红点有分支，先去右边的，可以和一只青蛙有对话剧情，然后去左边的红点，得到FIERCE DESTRUCTO DISC。

↓

和弗利萨第三形态战斗后得到：ANDROID#18
龙珠位置图：





**必杀技出招表：**

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| KAMEHAMEHA | PPPPE | KK←KE | →E | 1 |
| DESTRUCTO DISC | PP←PPE | →PP→PPE | ←E | 2 |
| UNLOCK POTENTIAL | P+K+G | | | 3 |

## 天津飯 (TIEN)

北面山林中有一张银卡，在龟仙人的家和龟仙人、兰琪有对话剧情；在WEST CITY里能得到一个龙珠雷达；在中央偏右的沙漠和龟仙人的家下面的小岛上都能得到一个KI BLAST CANNON。
在KAMI'S LOOKOUT和波波先生对话，可以提升1级等级；再去正上方附近的森林找到小林，也可以提升1级等级。

↓

和栽培人战斗后得到：CHIAOTZU'S WISH

↓

和那巴战斗

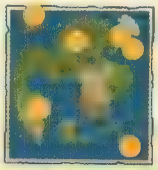
和沙鲁战斗
战斗结束后在几个PLAINS有和饺子、小林的对话剧情，在URBRA AREA又可以见到兰琪，在KAMI'S LOOKOUT得到胶囊：NEO BLAST CANNON，右边沙漠里有一个超神水瓶，去龟仙人的家可以得到一个GENERAL VEST，在悟空的家附近可以得到KAMEHAMEHA，CELL GAME RING旁边的？？？区域是一个龙珠雷达。

↓

和小沙鲁战斗
分别在NORTH CITY、BABA'S PLACE可以找到饺子，最后再去龟仙人的家找到他可以得到胶囊，在SOUTH CITY里又能遇到兰琪。

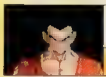
↓

和超魔人布欧战斗
龙珠位置图：



**必杀技出招表：**

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| KI BLAST CANNON | P→PPE | KK→KK→PE | ←E | 2 |
| DODOMPA | PPPPE | →KPPPE | →E | 1 |



## 乐平 (YAMUCHA)

在北面平原遇到小林，奖励级别提升2级；西北临海小岛上有人造人20号的技能PHANTOM WAVE；中央偏左的平原上遇到天津饭，得到胶囊"WOLF FANG FIST（狼牙风风拳），从这个位置向左能见到布尔玛，对话后再去WEST CITY找她就能得到一个胶囊：GENERAL VEST。

↓

在KAMI'S LOOKOUT能奖励1级等级
见到小林得到道具：SPIRIT BALL ATTACK

↓

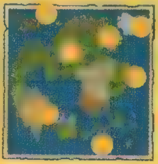
和栽培人战斗（战斗中不能使用防御）后得到：PUAR'S WISH
在悟空的家和附近的森林都有对话剧情，去KAMI'S LOOKOUT和波波先生对话后可以上加林塔见到加林仙人，在西大陆的南海岸的BATTLE POINT附近还能找到弥次郎兵卫。

↓

SOUTH CITY和人造人20号战斗后得到：DR.GERO

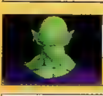
↓

和天津饭战斗
龙珠位置图：



**必杀技出招表：**

| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| WOLF FANG FIST | P→PPE | KK→K→KPE | ←E | 1 |
| KAMEHAMEHA | PPPPE | →KPPPE | →E | 1 |



## 短笛 (PICCOLO)

在KORIN'S TOWER和加林仙人对话，得到SENZU SEEDING；第一个红点左边的？？？处可以得到金卡和银卡各一张。



●BANDAI●11月10日●FTG●1至2人玩●DVD-ROM●49.99美元●记忆容量106KB
●http://www.atari.com/us/games/dbz_budokai3/playstation2

龙珠Z 武道会3
Text :GW编辑部 Design:Loki

和孙悟空对话，得到胶囊：SPECIAL BEAM CANNON

↓

2个红点的分支：先去右下的红点龟仙人的家和悟空对话，然后上面的红点就是1周目时候的剧情，和那迪斯战斗。

↓

和那迪斯战斗

在BABA' S PLACE和水晶婆婆有对话剧情，在KAMI' S LOOKOUT和波波先生也有对话剧情；左上岩石小岛上利用分身得到技能：PICCOLO' S REGENERATION

↓

和少年孙悟饭战斗

在CENTRAL CITY里有和贝吉塔、小林等人的对话。

↓

和栽培人战斗

↓

和那巴战斗

到达那美克星后得到：SYNC WITH NAIL

在左上方GURU' S HOUSE和大长老对话可提升1级，左上大陆的旅边可在？？？区域找到一个龙珠雷达；右下大陆的左端有一个胶囊；左下大陆的NAMEK VILLAGE进入后有提升2级等级的奖励。

↓

在那美克星和弗利萨第一形态战斗得到：PLANET NAMEK

↓

和弗利萨第二形态战斗

↓

和人造人20号战斗

回到地球后，左边大陆下方沙漠的？？？处有一个龙珠雷达可拿；在CENTRAL CITY和弥次郎兵卫有对话剧情，在LAND OF KORIN能找到青年孙悟饭；在WEST CITY找到布尔玛能获得一个胶囊。

↓

在界王处得到：FUSE WITH KAMI

在地图右下小岛上还能遇到弥次郎兵卫和孙悟饭，在BABA' S PLACE和水晶婆婆也有对话剧情。

↓

和沙鲁战斗

在中央沙漠可以找到孙悟空和小林

在龟仙人处得到：HELLZONE GRENADE，但是前面和孙悟空对话的话在这里将再次和沙鲁战斗，这次是沙鲁的最终形态

↓

和人造人17号战斗后得到：ANDROID#17

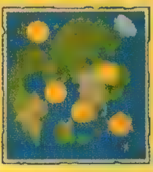
↓

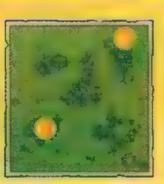
和超魔人布欧战斗（通常ENDING）

**隐藏ENDING**

和沙鲁战斗后，进入中央偏右沙漠里的"SKY"位置发生对话，地图的红点位置就会变更，再去左下的BABIDI' SPACESHIP会遇到达布拉并战斗，之后再去下一个红点是和布罗利的战斗。

龙珠位置图：





| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| DESTRUCTIVE WAVE | PPPPE | →P←PPPE | →E | 1 |
| FUSE WITH KAMI | P＋K＋G | | | 4 |
| SYNC WITH NAIL | P＋K＋G | | | 3 |

## 贝吉塔 (VEGETA)

初始得到：GALICK GUN

上方平原和加林塔都可以进入，不过拿不到东西，在WEST CITY可以找到一个龙珠雷达，破坏EAST CITY后再进入可得到8000 ZENIE。

↓

和孙悟空战斗

↓

和孙悟天战斗

↓

和基纽特种部队成员战斗后得到：PLANET NAMEK

在左上大陆的？？？地区可以得到一个GALICK GUN，左下大陆的东部能拿到一个龙珠雷达，右上大陆的西侧也有一个胶囊可拿。

↓

和弗利萨第一形态战斗

2周目出现的分支：去右边红点可以跟弗利萨的哥哥对话，之后红点位置变更，去下一个红点就能和它战斗，战斗中需要注意的是不能使用防御；左边红点就是1周目的剧情。

↓

和弗利萨最终形态战斗后得到：SUPER SAIYAN、BIG BANG ATTACK

回到地球后先去加林塔有对话剧情，然后去WEST CITY找布尔玛可以得到一个胶囊：FINAL FLASH，去正上方附近的？？？地区能拿到一个龙珠雷达，在悟空的家也能拿到一个胶囊，从地图正中央向上可以遇到特兰克斯。

↓

和人造人17、18号战斗

战斗结束后去KAMI' S LOOKOUT和众人对话，得到奖励级别上升2级。

↓

和沙鲁战斗2次后得到：BABIDI' S MIND CONTROL、SUPER SAIYAN 2

隐藏剧情：这时去右边平原上一个隐藏地点可以和乐平战斗，战斗后就不能和孙悟空战斗了

↓

和孙悟空战斗

↓

和魔人布欧战斗后得到KID TRUNKS、POTARA <VEGITO>

↓

和超魔人布欧（SUPER BUU）战斗

↓

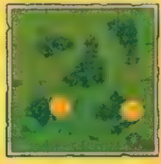
和超魔人布欧（INSIDE BUU）战斗后得到：INSIDE BUU

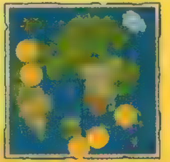
↓

和终极魔人布欧（KID BUU）战斗后得到：SUPREME KAI' S WORLD、TRUNKS

基本和悟空差不多，剧情完成至和布罗利的战斗结束后，可以感受到悟空的气存在，然后去找悟空，和超赛4的悟空战斗（超赛4悟空对普通形态的贝吉塔），胜利后得到贝吉塔的超赛4形态。或者找齐7颗龙珠过关，选择第一个愿望得到的全技能胶囊，装备后便可使用全部技能和变身形态。

龙珠位置图：





| 必杀技 | 指令1 | 指令2 | 指令3 | 消耗气数 |
|---|---|---|---|---|
| GALICK GUN | PPPPE | →KPPPE | →E | 1 |
| FINAL IMPACT | →P→KPE | →K→KPE | ←E | 2 |
| SUPER SAIYAN | P＋G＋G | | | 4 |
| SUPER SAIYAN 2 | P＋K＋G | | | 5 |
| SUPER SAIYAN 3 | P＋K＋G | | | 6 |

## 【两大极秘隐藏角色详细取得方法】

孙悟空的故事模式，从那美克星回到地球后搜索任何可进入的地区发生对话，包括在KAMI' S LOOKOUT附近森林里和众人的对话以及和金属弗利萨的战斗，尤其是HERCULE CITY和NORTH CITY的剧情不能漏掉，然后去左下BABA' S PLACE附近可以找到BABIDI' S PLACE，之后会遇到界王神。

在和MAJIN BUU战斗前先去悟空的家、龟仙人的家完成对话，再去WEST CITY找布尔玛对话，接着才去和胖魔人布欧战斗。在和超魔人布欧的战斗前，先去BABIDI' S SPACESHIP附近的？？？地区和孙悟饭对话，出来后别走开，附近还有一个？？？地区也要进入。完成以上情节后，去中央红点附近会遇到界王神和天津饭，被告知在超魔人布欧旁边还有一股邪恶的力量，打败超魔人布欧后再和天津饭对话，去下一个红点就能和布罗利战斗，胜利后得到他的使用条件。

孙悟空的故事模式，先得到布罗利的使用条件，然后继续游戏会接到悟天的对战邀请，这里必须拿全所有龙珠，然后去WEST CITY找布尔玛对话，再去和悟天格斯战斗（悟吉塔对悟天格斯的梦幻之战），之后只要满足以上条件，悟天就会提示有另外一个邪恶的气息，去下一个红点就能找到那美克星神龙，战胜后得到它的胶囊。

### 追加隐藏人物出现条件

| | |
|---|---|
| 人造人16号 | 在南边小岛的平原上找到他并带着他的头回到西城（west city），见布尔玛。（小林龙珠世界模式二周目时） |
| 小沙鲁 | 使用短笛在龙之擂台（Dragon Arena）【在龙珠世界模式中，选择11位Z战士全部通关，就会出现"龙之擂台"】乱入的时候击败他。（此时的级数必须介于20至40） |
| 悟吉塔（ssj4） | 在玩贝吉塔的龙珠世界模式中，不要打小布欧，去打超级赛亚人4的悟天。击败他后入手。 |
| 悟吉塔（贝吉塔） | 在拿到黑色会员卡后，从Skill Shop买，随机出现。 |
| 悟吉塔（胶囊） | 在使用悟空或贝吉塔玩时，不会遇见尤布/布罗利，而是接到一份来自他们的孩子的邀请，打赢他们。 |
| 撒旦先生 | 使用短笛在龙珠世界模式（魔人故事）内于沙漠中帮助撒旦先生，然后在中央城（Central city）和比迪丽对话。 |
| 界王神 | 在悟饭龙珠世界模式里，在最后一场战斗前，在平原上找到他。 |
| 贝吉托（悟空） | 使用悟空在布欧的肚子里打败超级布欧。限定龙珠世界模式。 |
| 贝吉托（贝吉塔） | 使用贝吉塔在布欧的肚子里打败超级布欧。限定龙珠世界模式。 |

| | |
|---|---|
| Z模式（悟空的愿望） | 在HARD难度下打通龙珠世界模式 |
| Z2 模式（力量的道路） | 在Z模式下打通龙珠世界模式 |
| Z3模式（无尽的力量之路） | 在Z2模式下打通龙珠世界模式 |

| | |
|---|---|
| 巴达克胶囊 | 记忆卡里有《龙珠Z：武道会2》的存档 |
| Bibidi' s pot 胶囊 | 记忆卡里有《龙珠Z：武道会2》的存档 |
| 银色会员卡胶囊 | 记忆卡里有《龙珠Z：武道会2》的存档 |
| 水晶婆婆的水晶球电影00 | 在玩家拿到所有的Ultimate Move Skills后在店铺购买 |
| 水晶婆婆的 | 拿到水晶婆婆的水晶球 |
| 水晶球电影01 | 电影00后在店铺购买 |
| 突破界限（全角色） | 在得到水晶婆婆的水晶 |
| | 球电影01后，每人花75000购买。但需要在龙珠世界先得到这一角色 |
| 全角色最强招式 | 在得到所有角色后，每人花 |
| (Ultimate Move Skills) | 50000购买 |

完

# 一期完爆机攻略！全隐藏要素公开！

国内可能没有动漫迷不知道《龙珠》吧，正如没有游戏迷不知道《最终幻想》一样。这次BANPRESTO在GBA推出的《龙珠进化大冒险》将悟空小时候的剧情忠实地游戏化，这让老一辈的龙珠迷很容易投入其中。游戏非常忠于原著，画面优秀且容易上手，绝对是所有龙珠FANS今年底值得一玩的GBA游戏。

© BANPRESTO 2004

## 基本操作

### ■对战格斗时

| | |
|---|---|
| A | 跳跃 |
| B | 攻击（连续按键，配合不同的方向键可使用不同的连续技） |
| R | 龟波气功 |
| 在空中连续按A | 降落速度减慢 |
| 上+B | 反击，在敌人连续攻击且防御没有被破坏前使用，可将抵消敌人的攻击 |
| 空中按B | 空中攻击 |

### ■流程移动时

| | |
|---|---|
| A | 跳跃 |
| B | 攻击（连续按键，配合不同的方向键可使用不同的连续技） |
| L | 如意棒回旋攻击 |
| R | 龟波气功 |
| ↑+B | 旋转如意棒可反弹敌人的子弹 |
| 空中按B | 跳起挥棒 |
| 空中按B+↓ | 飞腿 |
| 空中按B+↑ | 跳起踢腿 |
| 前前 | 跑 |
| 跳到墙壁按A+反方向 | 三角跳 |
| ↑+A+B | 原地踢腿 |
| R+L | 残像拳 |
| ↑+A | 利用如意棒上升（在特殊地点使用，小林则可随时使用） |
| AA | 二段跳，只有小林能使用 |

## 模式介绍

### 故事模式（ストーリー）

以悟空为主角，根据漫画中的剧情进行冒险，一周目后可以选择使用悟空或小林在任意地区进行游戏。

### 对战模式（タイマンバトル）

使用游戏中的角色进行对战，可使用的人物最初只有悟空和小林，不过随剧情的发展最多可使用8位角色。

### 通信对战

通过对战线与朋友联机进行对战。

### 各种设定（オプション）

在游戏中可获得各种道具，它们都会记录在这里，总共有54件道具，它们有些在流程中就可以获得，而有些却要满足不同的条件才能获得。

### 收集模式（エキストラ）

可以使用悟空或者小林前往任意的关卡进行游戏，能够获得故事模式中得不到的道具。

### 迷你游戏模式（ミニゲーム）

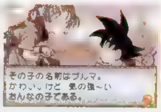
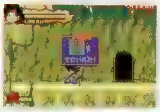
总共有3个迷你游戏，前两个分别是剧情中玩到过的“打岩石”和“捉加林仙人”，与之前不同的是都有了时间限制，并会在结束后记录下最好的成绩。第三个是BOSS模式，需要玩家在最快的时间内将游戏中所有的BOSS解决掉。

## 故事模式攻略

### 1.悟空的家

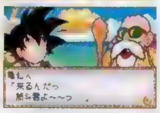
第一关主要为了熟悉操作，所以非常简单，只要一直向右走就是了，通过几个画面就会遇到BOSS。注意不要掉落到山谷中，也不要碰到后期的鸟身上的炸弹，在一个山洞里可以得到龙珠雷达。

#### ○○○○○○ BOSS战

游戏中第一个BOSS是熊人，它并不难对付，只要小心躲开他的大刀，然后奋力上去连打便可轻松地将他解决。

### 2.龟屋（カメハウス）

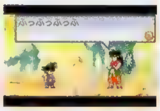
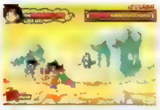


海龟被救出后，龟仙人出现，为了报答救龟之恩，龟仙人将筋斗云送给悟空。

### 3.八戒之村（ウーロンの村）

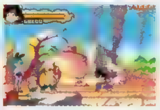
使用筋斗云与小八戒战斗，起初他的形态是蝙蝠，不用管其他杂兵，只要一直追打小八戒就可以。当小八戒的HP降至一半时，他会变成飞弹形态，要小心飞弹后面喷射口所发出的光波与本体撞击。

### 4.荒野

这次要对付的是乐平，他的狼牙风风拳非常厉害，而且普尔（空中的动物）也不时会抛炸弹，所以对付起来比较吃力，要注意的是不要长时间靠近乐平战斗，中了狼牙风风拳会损伤很多HP。

### 5.火焰山（フライパン山）



请来龟仙人用龟波气功将火焰山恢复原貌之后（准确地说是毁了火焰山），悟空提出要学这招功夫，只要当着众人的面，按R键蓄力，等能量槽储满后放手就可以使出龟波气功，然后便过关。

### 6.炒饭城（ピラフ城）

在这里要小心那些监视器，一旦进入它的视线就会发射子弹攻击，所以看到监视器最好第一时间跳起将它们打掉。某处有5块石头横向塞住了去路，这里是分支路线，玩家可以一直往右走，也可以破坏石头后，跳下去并往右走，选择不同的路线，下一个场景也不同。

#### ○○○○○○ BOSS战

炒饭（皮拉夫大王）的两个机器人可以逐一击破，这样会打得较为轻松。这时悟空的龟波气功应该已经2段了，可以放的比较远，而且威力更大，用来对付他们最适合不过了。

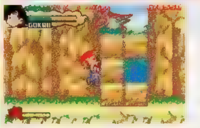
### 7.修行之岛

与小林比赛谁先找到有龟仙人抛出的石头，需要在画面上方的时间耗尽前找到石头。只要一直向右走，过几个画面后，来到尽头就能找到那块石头。取得石

BANPRESTO●11月18日●ACT●1至2人玩●GBA专用卡带
●4800日元●内置记忆●http://www.hotline-web.com/dgb adav/index.html
龙珠进化大冒险
Text:战斗员甲 Design:Simon

头后，小林突然出现骗走了石头，然后要原路返回去把石头抢回来，在起点附近会再次遇到小林。其实一路上的时间并不是很紧迫，所以不用急着跑去找石头，避免往往会在一些不该死的地方死掉。

### ○○○○○○ BOSS战

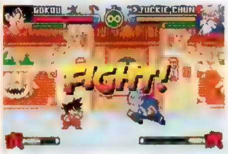


这次要对付骗走石头的小林，他竟然会最高级的龟波气功，千万要小心躲避，一旦被击中就会减少很多体力。多利用龟波气功和连打，打败他应该不难。

## 8.特训

首先要做的是打石头，只要打碎10块大石头就可以通过，没有时间和HP的限制，所以非常简单。然后是格斗的基本操作，以小林为对象，用龟仙人所教的招数来对付他，分别是连续按A进行连打；按方向键的后方防御3次；使用连续攻击来快速破坏对手的防御；向对手进行连击将他踢飞到空中，并在空中进行追打攻击，全部完成后就可以通过本关。

## 9.第二十一届天下一武道大会



对手按顺序分别是：基拉（ギラン）、那木（ナム）和龟仙人假扮的陈先生，前面两个都很容易解决，比较麻烦的是陈先生，不但HP多，而且会龟波气功，所以要多加小心。

## 10.马斯鲁塔（マッスルタワー）

一直走会遇到一个带墨镜的红发大佬，只有打他的头部才能伤害他，打倒大佬之后，要小心他的脖子里还会射出飞弹。往上走遇到忍者，他会瞬间移动和放飞镖攻击，需要多利用左右移动来躲开攻击，躲开后跳起用龟波气功反击。向右走会再遇上这个忍者，这次他分身成5个忍者，虽然画面上看到有5个人，但HP槽却只有一条，打他们任何一个都会减HP，最好的方法就是站在画面版边用龟波气功一举攻击他们。

### ○○○○○○ BOSS战

这次的BOSS是一个粉红色的会放电的怪物，普通情况下，一切攻击对它完全无效，必须按照漫画中一样的方法，打破画面左面的洞，令屋外的冷风吹进来将怪物冷冻住，然后在怪物恢复之前立即上前攻击，反复地破墙后再攻击，直到将它消灭为止。

## 11.海底洞窟

离开村子后一直走，在这个版面的上方出现分支路线，向左和向右都通往不同的路口，但差别只是第二个版面不同而已，到第三个版面还是一样的。在那里会遇到一个骷髅机器人，攻击的花样非常多，最简单的方法是跳上右边的高台蓄气，然后落地面放出龟波攻击，攻击后再跳回高台蓄气。

### ○○○○○○ BOSS战

蓝将军会使用念力令悟空动弹不得，还可以控制落石来攻击，所以比较难缠，最好还是多用龟波气功，然后在他攻击不频繁时靠近狂打。他攻击所用的石头是可以打掉的，只要看准时机，完全可以将他的石头攻击抵消。

## 12.圣地加林（圣地カリン）

和桃白白的第一场战斗时必定会输，即使将他的HP全部打光，他也照样会在最后一刻使用咚咚波将悟空打倒。然后上加林塔找加林仙人拿超神水，这时要跟加林仙人玩一个小游戏，只要抓到加林仙人10次便可通过，这里没有时间限制，所以多试几次就可以完成。得到超神水后，再次与桃白白对决，这次就可以打败他了。

## 13.红带军基地（レッドミボン军基地）

这关先要来一段空战，站在筋斗云上与敌人的空军战斗，多利用跳起的飞腿攻击，而那些站在飞机上的敌人则可跳上飞机来对付他们。接下来到达基地内部，一直向右走，过几个画面就来到总部。

### ○○○○○○ BOSS战

BOSS是个机器人，看似非常厉害，其实可以在近身的时候绕到它身后攻击，当它飞到远处用枪射击时，可以多跑动来避开子弹；在远处放出的巨型飞弹是全画面攻击，必须在飞弹落地前将飞弹破坏。

## 14.水晶婆婆宫殿（占いババ宫殿）

在这里要进行两场战斗，第一场对恶魔人，他会像蝙蝠一样飞来飞去，但是并不厉害，唯一要注意的是不要掉落到深渊中。第二场战斗要对付带面具的孙悟饭（悟空的爷爷），和他的战斗是比武模式，孙悟饭的招式和龟仙人很相似，所以用同样战法就可以获胜。

## 15.街道

这关要对付的是炒饭三人众的组合机器人，注意躲避它的攻击，在远处连续跳起用龟波气功，很快就可以干掉它。

## 16.第二十二届天下一武道会

顺序要对付饺子、小林和天津饭三人。饺子有超能力，可以随时四处瞬间转移，而且咚咚波的威力也不能小看。小林则比以前厉害多了，但是只要留意挡住他的攻击，打败他也不难；天津饭是三人中最强的，要小心他的太阳拳和咚咚波。

## 17.都之上空

要对付杀死小林的大魔王手下，由于是空中战，所以可能不是很习惯，多用飞腿和龟波气功便可解决他。

## 18.弥次郎兵卫的草原（ヤヅロベーの草原）

在此与大魔王相遇，会有一场战斗，但由于实力悬殊，所以是必输的。然后再去找加林仙人拿超神水，但想取得超神水就要通过试练山洞，山洞中有很多出入口，很容易令人走回头路，要多注意观察入口的路线。在终点会遇到乐平和小林的影子，要与他们分别进行战斗（比真身强很多）。打败小林后，向右走就可以得到超神水。

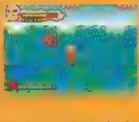
## 19.KING CASTLE（キングキャッスル）

先要消灭一个大魔王的手下，注意躲避它的闪电攻击。消灭后一直向右走，一路上都是大魔王的杂兵，通过几个画面后就能跟最终BOSS大魔王对决。

### ○○○○○○ BOSS战

身为最终BOSS，大魔王自然是最强的敌人，攻击力和防御力都非常高，一定要多利用反击来破坏他的进攻，否则没被他打几次就会GAME OVER。他的HP也非常多，一定要看准时机连续进攻，慢慢磨光他的HP。

## 【卡片收集】



游戏中除了有道具收集，还在很多地方出现了一些人物卡片，这些卡片总共有23张，基本包括了游戏中出场的所有人物，下面就是这些卡片所在的地点，很多都藏在玩家比较容易忽视的地方，例如天上或山崖下。

| 地点 | 取得卡片 |
|---|---|
| 悟空的家 | 监视器、野猪人 |
| 炒饭城 | 狼、炒饭、小八戒、机器人 |
| 修行之岛 | 基朗、荞麦、熊人 |
| 马斯鲁塔 | 那木、金属军曹 |
| 海底洞窟 | 饺子、紫曹长、骷髅机器人 |
| 红带军基地 | 铃鼓、桃白白、蓝将军 |
| 弥次郎的草原 | 圆鼓、魔族兵 |
| KING CASTLE | 黑补佐的机器人、孙悟饭 |
| 迷你游戏打破岩石 | 陈先生 |

## 【其他隐藏要素】

■无法进入的门

在游戏过程中常会见到一些入口的门锁着，无法进入，其实这些是可以进入的。在故事模式中关着的门，在收集模式中就会变成打开的；而收集模式中关的门，在故事模式则是打开的。

■对战模式中的生存模式

需要用小林将故事模式通关一次。

■对战模式中可使用大魔王

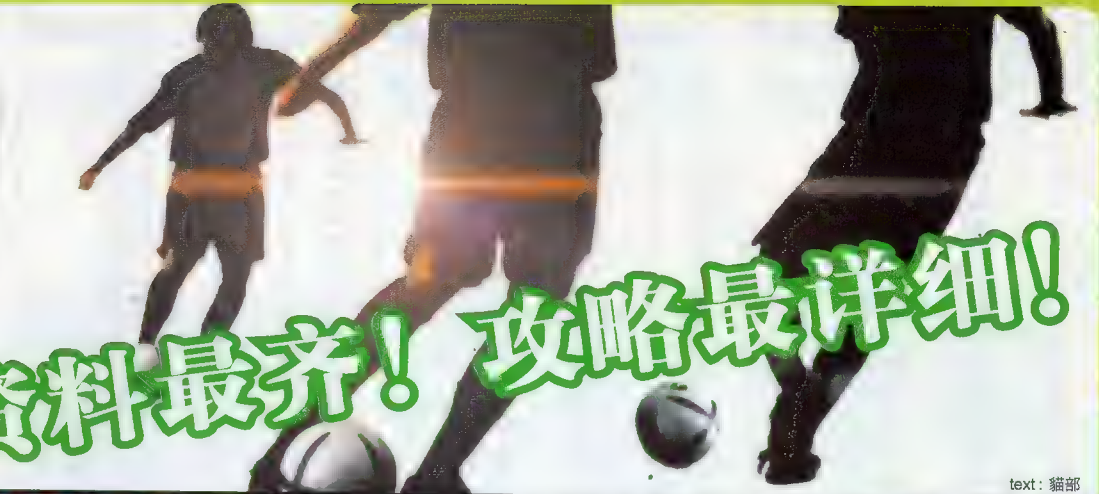
需要用小林将故事模式通关一次。

■对战模式中可使用机械桃白白

使用大魔王在生存模式中通关一次。

## 【道具收集】

| 地点 | 模式 | 取得道具 |
|---|---|---|
| 悟空的家 | 故事模式（悟空） | No.06 ドラゴンレーダー |
| 悟空的家 | 故事模式（小林） | No.05 黑筋斗云 |
| 悟空的家 | 收集模式 | No.11 如意棒、No.22 四星球、No.31 牛魔王の斧 |
| 修行之岛 | 故事模式（悟空） | No.01 超命水、No.04 筋斗云、No.17 亀仙人のサングラス、No.45 亀石 |
| 修行之岛 | 收集模式 | No.32 亀仙人の杖、No.46 牛乳ビン |
| 炒饭城 | 故事模式（悟空） | No.07 超技水、No.12 バニーコスチューム、No.13 超武水、No.53 プーアル |
| 炒饭城 | 收集模式 | No.18 PP キャンディ、No.19 一星球、No.26 ピラフの帽子、No.43 ギャルのパンティー、No.44 人参 |
| 天下一武道会 | 故事模式（悟空） | No.37 ジャッキーのカツラ、No.40 鹤仙人の帽子 |
| 马斯鲁塔 | 故事模式（悟空） | No.08 超技水、No.14 超武水、No.30 名刀ササニシキ |
| 马斯鲁塔 | 收集模式 | No.10 悟空のシッポ、No.20 二星球、No.33 ランチのマシンガン |
| 海底洞窟 | 故事模式（悟空） | No.02 超命水、No.49 ダイヤ |
| 海底洞窟 | 收集模式 | No.21 三星球、No.27 ブルー军の帽子、No.29 ミクロバンド |
| 圣地卡轮 | 故事模式（悟空） | No.39 手りゅう弹 |
| 红带军基地 | 故事模式（悟空） | No.03 超命水、No.09 超技水、No.28 ウパの羽饰り、No.48 レッドミボン军の纹章 |
| 红带军基地 | 收集模式 | No.23 五星球、No.24 六星球、No.34 カリン样の杖、No.50 金块 |
| 水晶婆婆宫殿 | 故事模式（悟空） | No.38 孙悟饭の帽子 |
| 水晶婆婆宫殿 | 故事模式（小林） | No.54 オバケ |
| 弥次郎兵卫的草原 | 故事模式（悟空） | No.15 超武水、No.16 超神水、No.47 芭蕉扇 |
| 弥次郎兵卫的草原 | 收集模式 | No.35 アックマンのヤリ、No.51 水晶玉 |
| KING CASTLE | 故事模式（悟空） | No.36 ヤヅロベーの刀、No.52 魔族の卵 |
| KING CASTLE | 故事模式（小林） | No.41 电子ジャー |
| KING CASTLE | 收集模式 | No.25 七星球 |
| 对战模式的生存模式 | 使用大魔王通关一次 | No.42 メカゴーゲル |



# 资料最齐！攻略最详细！

text：貓部

J.LEAGUE Winning Eleven 8 Asia Championship

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS OFFICALLY LICENSED BY K-LEAGUE Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN Denis, Hyunno for K-league Team data
adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission.
All other copyright or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
© 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

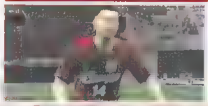
**延期多时的《JLWE8》终于推出。本作最重要的特点是除了惯常的J League球队及隐藏的海外球队之外，还新增了中超联赛、中甲联赛以及韩国K-League球会，成为“《WE》系列”真正的亚洲版！**

# 激战中超联赛！全中超球会球员名输入法！隐藏球会取得法公开！

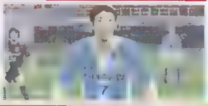
在“中港之战”这多事之秋下，本作的推出的确令话题性更高。本作内中超球会尤为注目，因此笔者率先公开十二队中超联赛球队所有球员的汉字输入法，以及隐藏海外球会入手方法，令各位玩家玩起来更具亲切感，更有目标！

| 日本J League1联赛 |
|---|
| 横滨水手 |
| 盘田山叶 |
| 古河市原 |
| FC 东京 |
| 鹿岛鹿角 |
| 浦和红钻 |
| 名古屋八鲸 |
| 东京 VERDY1969 |
| 大阪樱花 |
| 大阪飞脚 |
| 清水心跳 |
| 柏雷素尔 |
| 神户胜利船 |
| 大分三神 |
| 新泻天鹅 |
| 广岛三箭 |

| 日本J League2 联赛 |
|---|
| 仙台织女星 |
| 京都不死鸟 |
| 川崎前锋 |
| 福冈黄蜂 |
| 风林甲府 |
| 大宫 ARDIJA |
| 水户蜀葵 |
| 山形 MONTEDIO |
| 札幌 CONSADOLE |
| 湘南比马 |
| 横滨 FC |
| 佐贺鸟栖 |



| 韩国K League联赛 |
|---|
| 城南一和天马 |
| 蔚山现代 |
| 水原三星 |
| 全南飞龙 |
| 全北现代 |
| 大田 CITIZEN |
| 浦项 SUTIRASU |
| FC 汉城 |
| 釜山 I-CONS |
| 光州尚武 |
| 大邱 FC |
| 富川 SK |
| 仁川 UNITED |



**中国超级联赛**

| 游戏内名称 | 真实名称 |
|---|---|
| 京城摩德 | 北京现代 |
| 辽连狮乐 | 大连实德 |
| 陵阳吟特 | 沈阳金德 |
| 鹏城坚吉岛 | 深圳健力宝 |
| 申上英特 | 上海国际 |
| 申城辰光 | 上海申花 |
| 东辽众进 | 辽宁中誉 |
| 山城旗阵 | 重庆力帆 |
| 齐鲁高山 | 山东鲁能 |
| 天府光恒 | 四川冠城 |
| 津卫白塔 | 天津泰达 |
| 琴岛本纳德 | 青岛贝莱特 |

**中甲A联赛**

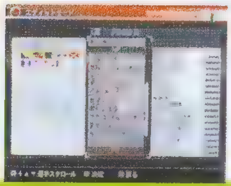
| 游戏内名称 | 真实名称 |
|---|---|
| 江湘战士 | 湖南湘军 |
| 秦川活力 | 陕西国力 |
| 吉春夏邦 | 长春亚泰 |
| 姑苏顺棉 | 江苏舜天 |
| 江城宏泰思 | 武汉黄鹤楼 |
| 河玉古城 | 河南建业 |
| 羊城越湖 | 广州日之泉 |
| 珠越兴国 | 珠海中邦城市 |
| 蓉城虎游 | 成都五牛 |
| 金陵武武 | 南京有有 |
| 东南绿波 | 厦门蓝狮 |
| 钱塘青城 | 浙江巴贝绿城 |
| 鹏城通讯 | 深圳科健 |
| 琴岛碧浪 | 青岛海利丰 |
| 甘龙飞虎 | 东莞东城 |
| 辽连香特 | 大连明珠 |
| 长安建园 | 西安安馨园 |

**隐藏之海外球队**

| | |
|---|---|
| 阿森纳 | 费耶诺德 |
| 切尔西 | 埃因霍温 |
| 埃弗顿 | 巴塞罗那 |
| 利物浦 | 拉科鲁尼亚 |
| 曼联 | 皇家马德里 |
| 摩纳哥 | 皇家社会 |
| 里昂 | 瓦伦西亚 |
| 拜仁慕尼黑 | 博卡青年 |
| 多特蒙特 | 克鲁塞罗 |
| 斯图加特 | 布拉格斯巴达 |
| AC 米兰 | 波尔图 |
| 罗马 | 莫斯科火车头 |
| 博洛尼亚 | 凯尔特人 |
| 国际米兰 | 基辅迪那摩 |
| 尤文图斯 | |
| 拉齐奥 | |
| 阿贾克斯 | |

## 隐藏海外球队取得法

只要在Master League中不断比赛，赢得Asia Championship（アジアチャンピオンシップ）或得到World Championship（ワールチャンピオンシップ）的出场资格（即是最少要完成3个球季），就可以在Master League中选用这些海外球队了！



## Master League之流程

**WORLD CHAMPIONSHIP**

AWA排名前1至3名 + 欧洲21队参加

▲

**ASIA CHAMPIONSHIP**

Division 各联赛前4名参加

▲

| Division 1 | 联赛A | 联赛B | 联赛C | 联赛D |
|---|---|---|---|---|
| 比赛回数30节 | 16队 | 16队 | 16队 | 16队 |

▲

| Division 2 | |
|---|---|
| 比赛回数14节 | 总数8队球队 |

## WE-SHOP物品价格一览表

与《Winning8》一样，游戏中不少隐藏的东西要用WEN去换取，以下是WE-SHOP物品中日文对照以及价目。

| 项目 | 所需WEN | 功用 |
|---|---|---|
| オリジナルドリブルチャレンジ | 500 WEN | 在挑战训练模式中自行设定盘球内容 |
| フリートレーニングスタジアム | 500 WEN | 在自由训练中可随意选择不同球场 |
| エキシビションスタジアム | 500 WEN | 在对战模式中加入“练习场” |
| ボールタイプ | 3000 WEN | 可自由选择不同款式的皮球比赛 |
| ボールエフェクト | 500 WEN | 重播时出现彩虹轨迹 |
| ★★★★★★ | 1500 WEN | 追加六星新难度 |
| 倍速试合 | 2000 WEN | 在设定进行比赛的速度 |
| カメラタイプ(プレイヤー) | 1500 WEN | 追加第一人称视点 |
| カメラタイプ(スカイ) | 500 WEN | 追加天空俯瞰视点 |
| BGM 再生 | 100 WEN | 可在OPTION中播放游戏中的背景音乐 |
| 壁纸 | 50WEN | 在模式选项的画面中转变为J League球会的背景图案 |
| 选手 | 150 WEN | 追加一个隐藏球员 |
| エディットパーツ(ヘアスタイル) | 3000 WEN | 在EDIT模式追加发型的选项 |
| エディットパーツ(ゴールパフォーマンス) | 3000 WEN | 在EDIT模式修改球员入球庆祝动作 |
| MLリーグ构成 | 2000 WEN | 在ML开始初期自由分配联赛球队位置 |
| ML初期ポイント | 10000 WEN | 在ML开始初期可设定开始游戏的基本购买球员Points |

## 北京现代ほきけた(京城摩德)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 22 | 姚健 | 遥よ健け |
| GK | 1 | 刘鹏 | 刘り鹏ほ |
| DF | 3 | 张帅 | 张ち帅す |
| DF | 8 | 杨璞 | 杨よ扑ほ |
| DF | 15 | 陶伟 | 陶と伟い |
| DF | 5 | 郝伟 | 确か伟い |
| DF | 4 | 韩旭 | 韩か旭あ |
| DF | 2 | 季楠 | 季き楠な |
| DF | 7 | 邱忠辉 | 丘き忠ち辉き |
| MF | 18 | 路姜 | 路ろ疆き |
| MF | 12 | 崔威 | 崔さ威い |
| MF | 35 | 阿来克萨 | 阿あ来ら克こ萨さ |
| MF | 6 | 隋东亮 | 除し东と亮り |
| MF | 13 | 徐云龙 | 徐し云う龙り |
| MF | 21 | 高雷雷 | 高こ雷ら雷ら |
| MF | 16 | 黄博文 | 黄お博は文ふ |
| MF | 20 | 杨昊 | 杨よ皓こ |
| MF | 28 | 周宁 | 周し宁ね |
| MF | 29 | 南方 | 南な方ほ |
| MF | 32 | 阎相闯 | 严け相そ闯苍そ |
| FW | 10 | 克里斯蒂安 | 克こ里り斯し蒂て安あ |
| FW | 23 | 杜文辉 | 杜と文ふ辉き |
| FW | 36 | 耶利奇 | 耶や利り奇き |

## 大连实德たれしと(辽连狮乐)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 23 | 安琦 | 安あ崎さ |
| GK | 1 | 宋振瑜 | 宋そ振し愉ゆ |
| DF | 5 | 张耀坤 | 张ち耀よ坤こ |
| DF | 16 | 季铭义 | 季き铭め义き |
| DF | 12 | 王圣 | 王お圣せ |
| DF | 3 | 安迪尔森 | 安あ达た尔し森し |
| DF | 2 | 唐田 | 唐と田て |
| DF | 15 | 张彭 | 张ち膨ほ |
| DF | 20 | 郭亮 | 郭か亮り |
| DF | 34 | 王振闯 | 王お振し苍そ |
| MF | 8 | 王鹏 | 王お鹏ほ |
| MF | 6 | 李明 | 李り明め |
| MF | 14 | 胡兆军 | 胡こ兆ち军く |
| MF | 11 | 阎嵩 | 严け嵩す |
| MF | 4 | 翟彦鹏 | 擢て谚け鹏ほ |
| MF | 13 | 权磊 | 权け吕ろ |
| MF | 19 | 邹鹏 | 周し鹏ほ |
| MF | 21 | 李 | 李り尧き |
| MF | 26 | 张亚林 | 张ち亚あ林り |
| FW | 9 | 郝海东 | 确か海か东と |
| FW | 18 | 西利亚克 | 西せ利り亚あ克こ |
| FW | 10 | 扬科维奇 | 扬よ科か维い奇き |
| FW | 17 | 邹捷 | 周し捷し |

## 沈阳金德ちよきと(陵阳吟特)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 12 | 张烈 | 张ち烈れ |
| GK | 1 | 韩文海 | 韩か文ふ海か |
| DF | 26 | 于波 | 予よ波は |
| DF | 6 | 李毅男 | 李り毅き男た |
| DF | 11 | 徐洋 | 徐し洋よ |
| DF | 4 | 王帅 | 王お帅す |
| DF | 5 | 王博 | 王お博は |
| DF | 18 | 汪强 | 旺お强き |
| DF | 19 | 张可 | 张ち可か |
| DF | 24 | 李健 | 李り健け |
| MF | 2 | 张沈 | 张ち沈ち |
| MF | 16 | 杨福生 | 杨よ福ふ生せ |
| MF | 10 | 陈涛 | 陈ち涛と |
| MF | 25 | 郭新楠 | 郭か新し楠な |
| MF | 8 | 张晓鸥 | 张ち晓き鸥お |
| MF | 21 | 李文博 | 李り文ふ博は |
| MF | 3 | 王家铎 | 王お家か铎た |
| MF | 7 | 尹良毅 | 尹い良り毅き |
| MF | 20 | 代钦华 | 代た钦き华か |
| FW | 30 | 萨姆 | 萨さ武ふ |
| FW | 27 | 于贵君 | 予よ贵き君く |
| FW | 9 | 赵玉成 | 肖し玉き成せ |
| FW | 15 | 张杨 | 张ち杨よ |

## 深圳健力宝しけりほ(鹏城坚吉岛)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 19 | 李雷雷 | 李り雷ら雷ら |
| GK | 1 | 孙强 | 孙そ强き |
| DF | 5 | 李玮锋 | 李り玮い锋ほ |
| DF | 22 | 袁琳 | 元け琳り |
| DF | 18 | 赵朋文 | 肖し朋は文ふ |
| MF | 28 | 忻峰 | 欣き峰ほ |
| MF | 21 | 李明 | 李り明め |
| MF | 10 | 郑智 | 郑て智ち |
| MF | 2 | 陈永强 | 陈ち永え强き |
| MF | 29 | 陆博飞 | 陆り搏は飞ひ |
| MF | 8 | 郑斌 | 郑て斌ひ |
| MF | 6 | 黄云峰 | 黄お云う峰ほ |
| MF | 11 | 薛申 | 涉し申し |
| MF | 13 | 黎斐 | 尼に斐ひ |
| MF | 15 | 温光辉 | 温お光こ辉き |
| MF | 20 | 张辛忻 | 张ち辛し欣き |
| MF | 23 | 王宏伟 | 王お宏こ伟い |
| FW | 30 | 考瓦克斯 | 考こ瓦か克こ斯し |
| FW | 3 | 杨晨 | 杨よ辰た |
| FW | 7 | 吉马 | 吉き马は |
| FW | 9 | 李毅 | 李り毅き |
| FW | 17 | 黄凤涛 | 黄お凤ほ涛と |
| FW | 25 | 彭波 | 膨は波は |

## 上海国际しかこさ(申上英特)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 22 | 江津 | 江こ津つ |
| GK | 1 | 张晨 | 张ち辰た |
| DF | 13 | 成亮 | 成せ亮り |
| DF | 4 | 黄震华 | 黄お震し华か |
| DF | 7 | 吴承琮 | 吴こ承し琮え |
| DF | 3 | 赵作峻 | 肖し作さ峻し |
| DF | 2 | 丁业华 | 丁ち叶よ华か |
| DF | 30 | 阿达姆斯 | 阿あ达た武ふ斯し |
| DF | 6 | 张卫华 | 张ち卫え华か |
| DF | 21 | 刘剑 | 刘り剑け |
| MF | 9 | 祁宏 | 祁け宏こ |
| MF | 8 | 李彦 | 李り谚け |
| MF | 17 | 沈(日含) | 沈ち日に含か |
| MF | 20 | 王 | 王お温お |
| MF | 10 | 申思 | 申し思し |
| MF | 16 | 曹欢 | 曹そ欢か |
| MF | 19 | 武明 | 武ふ明め |
| MF | 15 | 陆炜 | 陆り纬い |
| MF | 18 | 黄勇 | 黄お勇ゆ |
| MF | 26 | 李晨 | 李り辰た |
| FW | 29 | 阿尤 | 阿あ尤も |
| FW | 11 | 杜苹 | 杜と平へ |
| FW | 27 | 詹可强 | 占せ可か强き |

## 上海申花しかしか(申城辰光)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 虞伟亮 | 虞く伟い亮り |
| GK | 12 | 朱慧谦 | 朱し慧け谦け |
| DF | 19 | 李诚铭 | 李り诚せ铭め |
| DF | 3 | 卞军 | 弁へ军く |
| DF | 2 | 陈刚 | 陈ち刚こ |
| DF | 5 | 杜威 | 杜と威い |
| DF | 13 | 崔肖佳 | 崔さ肖し佳 |
| DF | 21 | 冯祺 | 逢あ棋き |
| DF | 29 | 姚力君 | 遥よ力り君く |
| MF | 7 | 萧战波 | 肖し战せ波は |
| MF | 16 | 于涛 | 予よ涛と |
| MF | 18 | 郑科伟 | 郑て科か伟い |
| MF | 17 | 孙吉 | 孙そ吉き |
| MF | 14 | 孙祥 | 孙そ祥し |
| MF | 6 | 阿尔贝茨 | 阿あ尔し贝か茨い |
| MF | 15 | 王珂 | 王お珂か |
| MF | 4 | 贾文鹏 | 架か文ふ鹏ほ |
| MF | 20 | 杨光 | 杨よ光こ |
| MF | 33 | 彼特维拉 | 彼ひ特と维い那な |
| FW | 10 | 张玉宁 | 张ち玉き宁ね |
| FW | 9 | 马丁内斯 | 马は丁ち内な斯し |
| FW | 8 | 曲圣卿 | 曲き圣せ卿き |
| FW | 26 | 孙巍 | 孙そ毅き |

## 辽宁中誉りねちよ(东辽众进)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 16 | 刘建生 | 刘り建け生せ |
| GK | 1 | 马东波 | 马は东と波は |
| DF | 17 | 藏海利 | 藏そ海か利り |
| DF | 15 | 陈波 | 陈ち波は |
| DF | 2 | 雷比 | 雷ら比ひ |
| DF | 23 | 朱楷 | 朱し阶か |
| DF | 8 | 张海峰 | 张ち海か峰ほ |
| DF | 4 | 关凯中 | 关か凯か中ち |
| DF | 5 | 张永海 | 张ち永え海か |
| DF | 3 | 王刚 | 王お刚こ |
| DF | 7 | 刁槟 | 刁と滨は |
| DF | 13 | 吕铁 | 吕ろ铁て |
| DF | 14 | 邱礼 | 丘き礼れ |
| MF | 6 | 王亮 | 王お亮り |
| MF | 19 | 袁哲 | 元け哲て |
| MF | 9 | 肇俊哲 | 肇は俊し哲て |
| MF | 21 | 陈兴 | 陈ち兴き |
| MF | 20 | 徐亮 | 徐し亮り |
| MF | 22 | 张考 | 张ち考こ |
| FW | 18 | 王新欣 | 王お新し欣き |
| FW | 10 | 郭辉 | 郭か辉き |
| FW | 11 | 刘斌 | 刘り斌ひ |
| FW | 12 | 罗彤亮 | 罗ら同と亮り |

## 重庆力帆しけりは(山城旗阵)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 李健 | 李り健け |
| GK | 22 | 区楚良 | 区く楚そ良り |
| DF | 2 | 王安治 | 王お安あ治し |
| DF | 4 | 周麟 | 周し麟り |
| DF | 21 | 魏新 | 毅き新し |
| DF | 3 | 刘欣 | 刘り欣き |
| DF | 20 | 于洋 | 予よ洋よ |
| DF | 26 | 张宇 | 张ち宇う |
| DF | 28 | 隋东陆 | 除し东と陆り |
| MF | 9 | 刘越 | 刘り越え |
| MF | 6 | 王锴 | 王お阶か |
| MF | 10 | 舒马赫 | 殊し马は赫か |
| MF | 13 | 霍智宇 | 科か智ち宇う |
| MF | 5 | 李永智 | 李り永え智ち |
| MF | 7 | 吴庆 | 吴こ庆け |
| MF | 8 | 范赀 | 范は资し |
| MF | 11 | 朱广辉 | 朱し广こ辉き |
| MF | 15 | 史鸣 | 史し鸣め |
| MF | 24 | 丁峰 | 丁ち峰ほ |
| FW | 19 | 王祥 | 王お祥し |
| FW | 12 | 孙治 | 孙そ治し |
| FW | 16 | 李治 | 李り治し |
| FW | 18 | 石俊 | 石せ俊し |

## 山东鲁能さとろの(齐鲁高山)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 宗参 | 宗し参さ |
| GK | 22 | 张蓬生 | 张ち蓬ほ生せ |
| GK | 23 | 邓小飞 | 登と小し飞ひ |
| DF | 16 | 高尧 | 高こ尧き |
| DF | 5 | 舒畅 | 书し畅ち |
| DF | 25 | 矫哲 | 矫き哲て |
| DF | 3 | 王超 | 王お超ち |
| DF | 4 | 于远伟 | 予よ远え伟い |
| DF | 19 | 姜勇 | 疆き勇ゆ |
| DF | 15 | 范学伟 | 范は学か伟い |
| MF | 6 | 夫拉德 | 夫ふ那な德と |
| MF | 2 | 刘金东 | 刘り金き东と |
| MF | 8 | 李霄鹏 | 李り肖し鹏ほ |
| MF | 7 | 宋黎辉 | 宋そ尼に辉き |
| MF | 9 | 阿尼奇 | 阿あ尼に奇き |
| MF | 18 | 周海滨 | 周し海か滨は |
| MF | 12 | 邓程 | 登と程て |
| MF | 20 | 徐阳 | 徐し阳よ |
| FW | 10 | 尼古拉斯 | 尼に古こ那な斯し |
| FW | 29 | 李金羽 | 李り金き羽う |
| FW | 11 | 张树栋 | 张ち树し栋と |
| FW | 17 | 徐锋 | 徐し锋ほ |
| FW | 31 | 韩鹏 | 韩か鹏ほ |

## 四川冠城しせかし(天府光恒

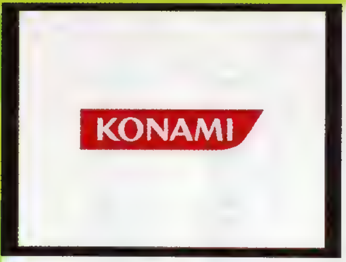
| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 孙寿博 | 孙そ寿し博は |
| GK | 22 | 徐洋 | 徐し洋よ |
| DF | 2 | 刘玉建 | 刘り玉き建け |
| DF | 15 | 冯潇霆 | 逢あ消し廷て |
| DF | 3 | 王锁龙 | 王お锁さ龙り |
| DF | 4 | 刘宇 | 刘り宇う |
| DF | 5 | 唐京 | 唐と京き |
| DF | 13 | 姜晨 | 疆き辰た |
| DF | 14 | 黄圣坤 | 黄お圣せ坤こ |
| DF | 19 | 刘成 | 刘り成せ |
| MF | 20 | 邹侑根 | 周し有ゆ根こ |
| MF | 9 | 孙峰浩 | 孙そ峰ほ浩こ |
| MF | 18 | 阎峰 | 严け峰ほ |
| MF | 8 | 姜坤 | 疆き坤こ |
| MF | 10 | 潘塔 | 幡は塔と |
| MF | 16 | 汪嵩 | 旺お嵩す |
| MF | 6 | 孙晓轩 | 孙そ晓き轩け |
| MF | 7 | 赵旭日 | 肖し旭あ日に |
| MF | 17 | 干颖波 | 干か颖え波は |
| MF | 21 | 卫岷 | 卫え民み |
| FW | 11 | 杨朋锋 | 杨よ朋ほ锋ほ |
| FW | 12 | 丹尼尔 | 丹た尼に尔し |
| FW | 27 | 谭望嵩 | 谈た望ほ嵩す |

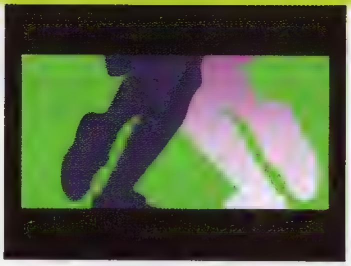
## 天津泰达てつたた(津卫白塔)

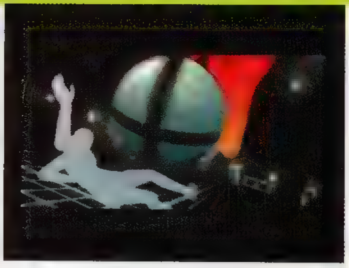
| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 刘云飞 | 刘り云う飞ひ |
| GK | 12 | 田旭 | 田て旭あ |
| DF | 25 | 刘巍 | 刘り毅き |
| DF | 5 | 王霄 | 王お消し |
| DF | 3 | 于光 | 予よ光こ |
| DF | 7 | 迟嵘亮 | 持し荣え亮り |
| DF | 26 | 曹阳 | 曹そ阳よ |
| DF | 6 | 曲东 | 曲き东と |
| DF | 14 | 魏仲虎 | 毅き仲ち虎こ |
| DF | 23 | 张恩华 | 张ち恩お华か |
| MF | 19 | 芦欣 | 卢ろ欣き |
| MF | 16 | 王军 | 王お军く |
| MF | 8 | 孙建军 | 孙そ建け军く |
| MF | 20 | 马拉 | 马は那な |
| MF | 9 | 张效瑞 | 张ち效こ瑞す |
| MF | 17 | 陈立成 | 陈ち立り成せ |
| MF | 24 | 卢彦 | 卢ろ谚け |
| FW | 18 | 荷赛路易斯 | 荷か西せ路ろ易い斯し |
| FW | 10 | 于根伟 | 予よ根こ伟い |
| FW | 15 | 张烁 | 张ち硕せ |
| FW | 11 | 田野 | 田て野や |
| FW | 21 | 韩燕鸣 | 韩か燕え鸣め |
| FW | 30 | 杜尔桑 | 杜と尔し桑く |

## 青岛贝莱特せとからと(琴岛本纳德)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 杨君 | 杨よ君く |
| GK | 22 | 李帅 | 李り帅す |
| DF | 15 | 刘俊威 | 刘り俊し威い |
| DF | 27 | 马永康 | 马は永え康こ |
| DF | 2 | 马荃 | 马は全せ |
| DF | 4 | 周挺 | 周し挺て |
| DF | 3 | 周新 | 周し新し |
| DF | 5 | 白毅 | 白は毅き |
| DF | 24 | 耿志强 | 谨き志し强き |
| DF | 25 | 王超 | 王お超ち |
| MF | 7 | 陆峰 | 陆り峰ほ |
| MF | 6 | 吕刚 | 吕ろ刚こ |
| MF | 9 | 姜峰 | 疆き峰ほ |
| MF | 14 | 彭鹏 | 膨ほ鹏ほ |
| MF | 16 | 叶荣顺 | 叶よ荣え顺し |
| MF | 12 | 汤超 | 汤と超ち |
| MF | 23 | 史汉军 | 史し汉か军く |
| MF | 26 | 金巍 | 金き毅き |
| FW | 8 | 高明 | 高こ明め |
| FW | 18 | 姚夏 | 遥よ夏か |
| FW | 10 | 孙新波 | 孙そ新し波は |
| FW | 20 | 隋勇 | 除し勇ゆ |
| FW | 11 | 曲波 | 曲き波は |





# 中国甲A球会球员名输入法！隐藏球员名单公开！

上期为大家公开了中超12队球队的名单，今回继续将甲A以及在WE-SHOP的80多名隐藏球员一举公开，让各位玩起来更有亲切感！

## 隐藏球员1

| 国籍 | 位置 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| 巴拉圭 | GK | Chilavert | 齐拉维特 |
| 乌拉圭 | GK | Carini | 卡里尼 |
| 俄罗斯 | GK | Yashin | 雅辛 |
| 丹麦 | GK | Schmeichel | 舒梅切尔 |
| 瑞典 | DF | P.Andersson | P.安德森 |
| 法国 | DF | Blanc | 布兰科 |
| 意大利 | MF | Di Livio | 迪利维奥 |
| 尼日利亚 | MF | Oliseh | 奥利塞赫 |
| 丹麦 | MF | Michael Laudrup | 麦克劳德鲁普 |
| 克罗地亚 | MF | Boban | 博班 |
| 德国 | MF | Moller | 穆勒 |
| 意大利 | FW | Zola | 佐拉 |
| 塞黑 | FW | Mijatovic | 米贾托维奇 |
| 巴西 | FW | Amoroso | 阿莫鲁索 |
| 阿根廷 | FW | Caniggia | 卡尼吉亚 |
| 北爱尔兰 | FW | Best | 佐治贝斯特 |
| 克罗地亚 | FW | Suker | 苏克 |
| 保加利亚 | FW | Stoichkov | 斯托依奇科夫 |
| 塞黑 | FW | Savicevic | 萨维切维奇 |
| 匈牙利 | FW | Puskas | 普斯卡斯 |

## 隐藏球员2

| 国籍 | 位置 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| 德国 | GK | Illgner | 伊尔格纳 |
| 巴西 | GK | Taffarel | 塔法雷尔 |
| 瑞典 | GK | Ravelli | 托马斯 拉维利 |
| 墨西哥 | DF | Suarez | 苏亚雷斯 |
| 克罗地亚 | MF | Prosineck | 普罗辛内茨基 |
| 巴西 | MF | Leonardo | 莱昂纳多 |
| 乌拉圭 | MF | Francescoli | 弗朗西斯科利 |
| 比利时 | MF | Scifo | 希弗 |
| 罗马尼亚 | MF | Hagi | 哈吉 |
| 法国 | MF | Dechamps | 德尚 |
| 葡萄牙 | FW | Eusebio | 尤西比奥 |
| 利比利亚 | FW | Weah | 维阿 |
| 厄瓜多尔 | FW | Kaviedes | 卡维德斯 |
| 哥伦比亚 | FW | Asprilla | 阿斯普里拉 |
| 德国 | FW | Bierhoff | 比埃尔霍夫 |
| 苏格兰 | FW | Denis Law | 丹尼斯 劳 |
| 威尔斯 | FW | Ian Rush | 拉什 |
| 墨西哥 | FW | Hugo Sanchez | 桑切斯 |
| 巴西 | FW | Bebeto | 贝贝托 |
| 苏格兰 | FW | Dalglish | 达格利什 |

## 隐藏球员3

| 国籍 | 位置 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| 比利时 | GK | Preud'Homme | 普雷德霍姆 |
| 北爱尔兰 | GK | Jennings | 詹宁斯 |
| 巴西 | DF | Aldair | 阿尔代尔 |
| 哥伦比亚 | DF | Bermudez | 巴穆德斯 |
| 阿根廷 | DF | Chamot | 查莫特 |
| 罗马尼亚 | DF | Popescu | 波佩斯库 |
| 葡萄牙 | MF | Paulo Sousa | 保罗索萨 |
| 巴西 | MF | Rai | 拉易 |
| 奥地利 | MF | Herzog | 赫尔佐格 |
| 巴拉圭 | MF | R.Acuna | R. 阿库纳 |
| 土耳其 | MF | Abdullah Ercan | 阿卜杜拉 厄坎 |
| 克罗地亚 | FW | Boksic | 博克西奇 |
| 捷克 | FW | Sionko | 斯奥考 |
| 巴西 | FW | Edilson | 埃迪尔森 |
| 阿根廷 | FW | Delgado | 德尔加多 |
| 意大利 | FW | M.Simone | M.西蒙尼 |
| 巴西 | FW | Luizao | 路易松 |
| 中国 | FW | 曲波 | 曲き波は |
| 瑞典 | FW | K.Andersson | 肯尼安德森 |

## 隐藏球员4

| 国籍 | 位置 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| 英格兰 | GK | Seaman | 希曼 |
| 墨西哥 | GK | Campos | 坎波斯 |
| 日本 | GK | 川口能活 | 川せ口う能の活か |
| 韩国 | DF | 洪明甫 | 洪こ明め甫は |
| 中国 | DF | 孙继海 | 孙そ继け海か |
| 哥伦比亚 | MF | Valderrama | 瓦尔德拉玛 |
| 阿根廷 | MF | Ortega | 奥特加 |
| 日本 | MF | 稻本润一 | 稻い本は润し一い |
| 日本 | MF | 中村俊辅 | 中ち村そ俊し辅は |
| 日本 | MF | 广山望 | 广こ山さ望は |
| 日本 | MF | 户田和幸 | 户こ田て和わ幸こ |
| 中国 | MF | 邵佳一 | 绍し佳か一い |
| 智利 | FW | Zamorano | 萨莫拉诺 |
| 日本 | FW | 铃木隆行 | 铃れ木も隆り行こ |
| 日本 | FW | 高原直泰 | 高こ原け直ち泰た |
| 日本 | FW | 柳泽敦 | 柳や泽さ敦と |
| 韩国 | FW | 车斗利 | 车し斗と利り |
| 韩国 | FW | 薛琦铉 | 涉し崎さ铉け |
| 中国 | FW | 董方卓 | 董と方は卓た |

## 湖南湘军こなしく(江湘战士)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 符宾 | 符ふ宾ひ |
| GK | 22 | 刘磊 | 刘り里り |
| DF | 6 | 夏青 | 夏か青せ |
| DF | 7 | 史尔江 | 史し尔し江こ |
| DF | 18 | 刘运杰 | 刘り运う杰け |
| DF | 23 | 吴振宇 | 吴こ振し宇う |
| DF | 2 | 王华 | 王お华か |
| DF | 4 | 刘劲彪 | 刘り竞き彪ひ |
| DF | 5 | 陈渝 | 陈ち愉ゆ |
| DF | 13 | 刘金 | 刘り金き |
| DF | 16 | 许辉 | 许き辉き |
| DF | 17 | 王迎旭 | 王お迎け旭あ |
| DF | 20 | 赵大吉 | 肖し大た吉き |
| MF | 19 | 廖玉权 | 寮り玉き权け |
| MF | 9 | 孙晓东 | 孙そ晓き东と |
| MF | 10 | 埃莫森 | 挨あ莫は森し |
| MF | 15 | 乔伦 | 乔き伦り |
| MF | 3 | 邱卫国 | 丘き卫え国こ |
| FW | 8 | 顾闯 | 顾こ苍そ |
| FW | 11 | 白广海 | 白は广こ海か |
| FW | 12 | 朱力安 | 朱し力り安あ |
| FW | 14 | 李丹 | 李り丹た |
| FW | 21 | 唐炜 | 唐と伟い |

## [illegible]

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 李洋 | 李り洋よ |
| GK | 22 | 阎毅 | 严け毅き |
| DF | 4 | 谷红星 | 谷た红こ星せ |
| DF | 17 | 马晓明 | 马は晓き明め |
| DF | 23 | 刘正坤 | 刘り正せ坤こ |
| DF | 2 | 孙峰 | 孙そ峰ほ |
| DF | 3 | 刘春 | 刘り冲お |
| DF | 16 | 朱多多 | 朱し多た多た |
| MF | 8 | 赵昌宏 | 肖し昌し宏こ |
| MF | 19 | 经治国 | 经け治し国こ |
| MF | 5 | 克劳迪奥 | 克こ劳ろ达た奥お |
| MF | 6 | 王存 | 王お存そ |
| MF | 7 | 王昌庆 | 王お昌し庆け |
| MF | 9 | 朱永胜 | 朱し永え胜し |
| MF | 10 | 潘毅 | 幡は毅き |
| MF | 14 | 雷纳托 | 雷ら纳の托た |
| MF | 15 | 陶鹏 | 陶と鹏ほ |
| MF | 18 | 黄磊 | 黄お里り |
| MF | 21 | 赵威 | 肖し威い |
| FW | 11 | 陈军 | 陈ち军く |
| FW | 12 | 雷纳多·金 | 雷ら纳の多た金き |
| FW | 13 | 王振兴 | 王お振し兴き |
| FW | 20 | 韩德明 | 韩か德と明め |

## 长春亚泰ちしあた(吉春夏邦)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 14 | 郭昊 | 郭か皓こ |
| GK | 22 | 米田贺 | 米へ田て贺か |
| DF | 18 | 张宝峰 | 张ち宝は峰ほ |
| DF | 15 | 赵家林 | 肖し家か林り |
| DF | 21 | 王斌 | 王お斌ひ |
| DF | 1 | 马强 | 马は强き |
| DF | 2 | 刘成 | 刘り成せ |
| DF | 3 | 李彬 | 李り彬ひ |
| DF | 10 | 陈世亮 | 陈ち世せ亮り |
| DF | 11 | 王万鹏 | 王お万ま鹏ほ |
| DF | 16 | 吕长海 | 吕ろ长ち海か |
| DF | 24 | 杨磊 | 杨よ里り |
| MF | 5 | 姜鹏翔 | 疆き鹏は祥し |
| MF | 6 | 杜震宇 | 杜と震し宇う |
| MF | 4 | 王栋 | 王お栋と |
| MF | 8 | 萨比奇 | 萨さ比ひ奇き |
| MF | 13 | 杨海波 | 杨よ海か波は |
| MF | 19 | 张效宁 | 张ち效こ宁ね |
| FW | 7 | 巴班吉达 | 巴は班は吉き达た |
| FW | 12 | 曹明 | 曹そ明め |
| FW | 9 | 王睿 | 王お蕊し |
| FW | 17 | 何尧 | 何か尧き |
| FW | 23 | 高健 | 高こ健け |

## 江苏舜天こそして(姑苏顺棉)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 韩昆 | 韩か昆こ |
| GK | 22 | 汤峻 | 汤と峻し |
| DF | 6 | 葛勇 | 葛か勇ゆ |
| DF | 3 | 崔宏俊 | 崔さ宏こ俊し |
| DF | 17 | 李振鸿 | 李り振し鸿こ |
| DF | 2 | 曹睿 | 曹そ蕊し |
| DF | 5 | 侯志强 | 侯こ志し强き |
| DF | 19 | 陈警 | 陈ち警け |
| DF | 24 | 王传松 | 王お传て松し |
| MF | 4 | 金子杰 | 金き子し杰け |
| MF | 9 | 魏大勇 | 毅き大た勇ゆ |
| MF | 7 | 闵劲 | 闻ふ竞き |
| MF | 13 | 王杰 | 王お杰け |
| MF | 20 | 朱谷丰 | 朱し谷た丰ほ |
| MF | 8 | 尹优优 | 尹い优ゆ优ゆ |
| MF | 16 | 刘飞 | 刘り飞ひ |
| MF | 18 | 马亮 | 马は亮り |
| FW | 11 | 吉尔博特 | 吉き尔し博は特と |
| FW | 12 | 桑塔纳 | 桑く塔と纳の |
| FW | 10 | 马萨 | 马は萨さ |
| FW | 14 | 王扬 | 王お扬よ |
| FW | 15 | 卞俊 | 弁へ俊し |
| FW | 21 | 陆亿良 | 陆り亿お良り |

## 武汉黄鹤楼ふたおつろ(江城宏泰思)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 姜涛 | 疆き涛と |
| GK | 24 | 王宇 | 王お宇う |
| DF | 19 | 田晶 | 田て晶し |
| DF | 9 | 李昊 | 李り皓こ |
| DF | 13 | 罗昊 | 罗ら皓こ |
| DF | 2 | 杨昆鹏 | 杨よ昆こ鹏ほ |
| DF | 4 | 达科斯塔 | 达た科か斯し塔と |
| DF | 5 | 黎梓菲 | 泥て梓あ非ひ |
| DF | 17 | 艾志波 | 亚あ志し波は |
| DF | 20 | 张县 | 张ち县け |
| MF | 6 | 马成 | 马は成せ |
| MF | 7 | 王文华 | 王お文ふ华か |
| MF | 3 | 宋朕 | 宋そ朕ち |
| MF | 10 | 张斌 | 张ち斌ひ |
| MF | 18 | 方力 | 方ほ力り |
| MF | 8 | 常卫魏 | 常し卫え毅き |
| MF | 11 | 邸佑 | 邸て佑ゆ |
| MF | 14 | 陈黎 | 陈ち泥て |
| MF | 15 | 吴鹏 | 吴こ鹏ほ |
| FW | 26 | 法比奥 | 法は比ひ奥お |
| FW | 28 | 维森特 | 维い森し特と |
| FW | 12 | 王小诗 | 王お小し诗し |
| FW | 16 | 缪佳 | 妙み佳か |

## 河南建业かなけよ(河玉古城)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 车向前 | 车し向こ前せ |
| GK | 22 | 高树春 | 高こ树し春し |
| DF | 2 | 朱亮 | 朱し亮り |
| DF | 16 | 巴贝尔 | 巴は贝か尔し |
| DF | 26 | 奥伟 | 奥お伟い |
| DF | 17 | 李昭楠 | 李り昭し楠な |
| DF | 3 | 姚冰 | 遥よ冰ひ |
| DF | 4 | 赵鹏 | 肖し鹏ほ |
| DF | 5 | 苏斌 | 苏そ斌ひ |
| DF | 14 | 刘剑 | 刘り剑け |
| DF | 23 | 谢永亮 | 谢し永え亮り |
| MF | 8 | 宋琦 | 宋そ崎さ |
| MF | 19 | 步遨 | 步は奥お |
| MF | 20 | 张淼 | 张ち秒ひ |
| MF | 24 | 王宇景 | 王お宇う景け |
| MF | 6 | 王寿伟 | 王お寿し伟い |
| MF | 13 | 穆斌 | 穆ほ斌ひ |
| FW | 9 | 薛飞 | 涉し飞ひ |
| FW | 11 | 杨杰 | 杨よ杰け |
| FW | 7 | 刘翔 | 刘り祥し |
| FW | 10 | 金海波 | 金き海か波は |
| FW | 12 | 刘麟 | 刘り麟り |
| FW | 15 | 马里奇 | 马は里り奇き |

## 广州日之泉こしにのせ(羊城越湖)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 21 | 张云涛 | 张ち云う涛と |
| GK | 1 | 魏钊 | 毅き超ち |
| GK | 18 | 韩锋 | 韩か锋ほ |
| DF | 4 | 区文刚 | 区く文ふ刚こ |
| DF | 5 | 戴宪荣 | 戴た宪け荣え |
| DF | 6 | 黄志毅 | 黄お志し毅き |
| DF | 15 | 李睿 | 李り蕊し |
| DF | 2 | 李志海 | 李り志し海か |
| DF | 14 | 梁敬文 | 梁り敬け文ふ |
| MF | 3 | 李岩 | 李り岩か |
| MF | 7 | 冯俊彦 | 逢あ俊し谚け |
| MF | 13 | 刘国根 | 刘り国こ根こ |
| MF | 23 | 卢琳 | 卢ろ琳り |
| MF | 8 | 曹志杰 | 曹そ志し杰け |
| MF | 9 | 阿诺 | 阿あ诺た |
| MF | 16 | 郑聪 | 郑て聪そ |
| MF | 17 | 罗勇 | 罗ら勇ゆ |
| MF | 20 | 卢晓轩 | 卢ろ晓き轩け |
| FW | 10 | 乔吉姆 | 乔き吉き武ふ |
| FW | 11 | 温小明 | 温お小し明め |
| FW | 12 | 加利 | 加か利り |
| FW | 19 | 包文 | 包ほ文ふ |
| FW | 22 | 胡嘉健 | 胡こ嘉か健け |

## 珠海中邦しかちほ(珠越兴国)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 22 | 董雷 | 董と雷ら |
| GK | 1 | 柏晓磊 | 柏は晓き里り |
| DF | 4 | 常琳 | 常し琳り |
| DF | 3 | 王坤 | 王お坤こ |
| DF | 5 | 范志毅 | 范は志し毅き |
| DF | 21 | 迪迪尔 | 达た达た尔し |
| DF | 2 | 王凡 | 王お凡ほ |
| DF | 12 | 张然 | 张ち然せ |
| DF | 14 | 王涛 | 王お涛と |
| DF | 20 | 尹琳 | 尹い琳り |
| MF | 8 | 巴宁 | 巴は宁ね |
| MF | 13 | 王欣 | 王お欣き |
| MF | 23 | 萧毅海 | 肖し毅き海か |
| MF | 10 | 李刚 | 李り刚こ |
| MF | 6 | 刘志青 | 刘り志し青せ |
| MF | 16 | 刘全德 | 刘り全せ德と |
| MF | 18 | 王寿挺 | 王お寿し挺て |
| FW | 9 | 杨林 | 杨よ林り |
| FW | 17 | 徐鑫 | 徐し钦き |
| FW | 7 | 布嘎 | 布ふ夏か |
| FW | 11 | 曲少言 | 曲き少し言け |
| FW | 15 | 赵志鹏 | 肖し志し鹏ほ |
| FW | 19 | 许翔 | 许き祥し |

## 成都五牛せとこき(蓉城虎游)十字

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 黎榕 | 泥て熔よ |
| GK | 21 | 兰一 | 兰ら一い |
| DF | 6 | 杰克 | 杰け克こ |
| DF | 13 | 程渝 | 程て愉ゆ |
| DF | 20 | 丁琪 | 丁ち棋き |
| DF | 23 | 罗屹 | 罗ら迄ま |
| DF | 3 | 唐海 | 唐と海か |
| DF | 4 | 王威 | 王お威い |
| DF | 5 | 尤龙 | 尤も龙り |
| DF | 14 | 刘刚 | 刘り刚こ |
| MF | 18 | 王帅 | 王お帅す |
| MF | 7 | 赵明鑫 | 肖し明め钦き |
| MF | 8 | 王羿 | 王お毅き |
| MF | 19 | 张贞杰 | 张ち贞て杰け |
| MF | 2 | 夏棋溪 | 夏か棋き溪け |
| MF | 12 | 佟迪 | 童と滴て |
| MF | 15 | 白鹤 | 白は鹤つ |
| MF | 22 | 孙振 | 孙そ振し |
| MF | 24 | 张朝松 | 张ち朝ち松し |
| FW | 9 | 王晓东 | 王お晓き东と |
| FW | 17 | 周威 | 周し威い |
| FW | 10 | 阿列克斯 | 阿あ列れ克こ斯し |
| FW | 11 | 陈波 | 陈ち波は |

## 南京有有なきゆゆ(金陵武武)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 姜波 | 疆き波は |
| GK | 22 | 潘伟明 | 幡は伟い明め |
| DF | 3 | 屈波 | 屈く波は |
| DF | 5 | 王斌 | 王お斌ひ |
| DF | 12 | 刘栩楠 | 刘り许き楠な |
| DF | 2 | 钟毅 | 钟し毅き |
| DF | 4 | 李(吉吉) | 李り哲て |
| DF | 15 | 张谦 | 张ち谦け |
| MF | 16 | 魏强 | 毅き强き |
| MF | 11 | 陶飞 | 陶と飞ひ |
| MF | 18 | 丁江 | 丁ち江こ |
| MF | 27 | 张弘 | 张ち弘こ |
| MF | 29 | 陈洋 | 陈ち洋よ |
| MF | 8 | 李勇 | 李り勇ゆ |
| MF | 9 | 吴伟超 | 吴こ伟い超ち |
| MF | 17 | 崔光浩 | 崔さ光こ浩こ |
| MF | 20 | 蔡滨 | 菜さ滨は |
| MF | 21 | 孙源峰 | 孙そ源け峰ほ |
| FW | 10 | 大卫 | 大た卫え |
| FW | 23 | 胡云峰 | 胡こ云う峰ほ |
| FW | 7 | 萧智 | 肖し智ち |
| FW | 13 | 裴明政 | 培は明め政せ |
| FW | 28 | 李炜玮 | 李り纬い伟い |

## 厦门蓝狮かもらし(东南绿波)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 22 | 戚晓光 | 戚せ晓き光こ |
| GK | 1 | 李伟 | 李り伟い |
| DF | 3 | 杨小奇 | 杨よ小し奇き |
| DF | 4 | 崔军 | 崔さ军く |
| DF | 14 | 阿里 | 阿あ里り |
| DF | 2 | 杨罡 | 杨よ刚こ |
| DF | 5 | 孟令忠 | 孟も令れ忠ち |
| DF | 10 | 李洪洋 | 李り洪こ洋よ |
| DF | 22 | 李童 | 李り童と |
| MF | 6 | 张永海 | 张ち永え海か |
| MF | 8 | 耿鑫 | 梗こ钦き |
| MF | 13 | 赵铭 | 肖し铭め |
| MF | 17 | 张天罡 | 张ち天て刚こ |
| MF | 19 | 党云飞 | 党と云う飞ひ |
| MF | 7 | 郑炎 | 郑て炎え |
| MF | 11 | 任猛 | 任に猛も |
| MF | 15 | 黄隆 | 黄お隆り |
| MF | 16 | 张骏 | 张ち骏し |
| FW | 9 | 图穆 | 图す穆ほ |
| FW | 21 | 吴昆盛 | 吴こ昆こ盛せ |
| FW | 12 | 李鲲 | 李り昆こ |
| FW | 19 | 魏惠平 | 毅き惠け平へ |
| FW | 27 | 阿格鲍 | 阿あ格か包ほ |

## 浙江巴贝绿城せこはかろし(钱塘青城)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 董伟 | 董と伟い |
| GK | 22 | 宋涛 | 宋そ涛と |
| DF | 20 | 曹轩 | 曹そ轩け |
| DF | 23 | 托尼 | 托た尼に |
| DF | 5 | 华尔康 | 华か尔し康し |
| DF | 18 | 石双才 | 石せ双そ才さ |
| DF | 2 | 杨欣 | 杨よ欣き |
| DF | 3 | 杨旭 | 杨よ旭あ |
| DF | 8 | 许磊 | 许き里り |
| DF | 17 | 张旭 | 张ち旭あ |
| DF | 21 | 吴伟 | 吴こ伟い |
| MF | 4 | 屠永康 | 屠と永え康こ |
| MF | 6 | 张树 | 张ち树し |
| MF | 14 | 杨征 | 杨よ征せ |
| MF | 24 | 沈刘曦 | 沈ち刘り希き |
| MF | 11 | 巴哈 | 巴は夏か |
| MF | 12 | 姚晨扯 | 遥よ辰た纬い |
| MF | 13 | 及兴华 | 及き兴き华か |
| MF | 15 | 胡明华 | 胡こ明め华か |
| MF | 19 | 瓦伦西亚 | 瓦か伦り西せ亚あ |
| FW | 10 | 钱锋 | 钱せ锋ほ |
| FW | 16 | 姚长明 | 遥よ长ち明め |
| FW | 9 | 曾彦 | 曾そ谚け |

## 深圳科健しくかけ(鹏城通讯)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 杨智 | 杨よ智ち |
| GK | 22 | 李伟军 | 李り伟い军く |
| DF | 4 | 赖仕程 | 类る仕し程て |
| DF | 12 | 赵国安 | 肖し国こ安あ |
| DF | 17 | 丘杰华 | 丘き杰け华か |
| DF | 2 | 内尔松 | 内な尔し松し |
| DF | 9 | 冀承亮 | 祈き承し亮り |
| DF | 5 | 辛健 | 辛し健け |
| DF | 13 | 纪胜 | 纪き胜し |
| DF | 14 | 关宏宇 | 关か宏こ宇う |
| DF | 15 | 黄成斌 | 黄お成せ斌ひ |
| MF | 6 | 刘嘉鹏 | 刘り嘉か鹏ほ |
| MF | 8 | 吴伟安 | 吴こ伟い安あ |
| MF | 19 | 俞峰 | 愈ゆ峰ほ |
| MF | 21 | 李炽 | 李り识し |
| MF | 10 | 吴坪枫 | 吴こ坪つ枫ふ |
| MF | 16 | 张国萍 | 张ち国こ秤は |
| MF | 18 | 丁磊 | 丁ち里り |
| MF | 23 | 古宇峰 | 古こ宇う峰ほ |
| FW | 7 | 李　S乐 | 李り奥お乐か |
| FW | 9 | 罗德里格斯 | 罗ら德と里り格か斯し |
| FW | 11 | 黎海峰 | 泥て海か峰ほ |
| FW | 20 | 叶志斌 | 叶よ志し斌ひ |

## 青岛海利丰せとかりほ(琴岛碧浪)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 孙明卿 | 孙そ明め卿き |
| GK | 20 | 徐鹏 | 徐し鹏ほ |
| DF | 3 | 乔正磊 | 乔き正せ里り |
| DF | 4 | 李书林 | 李り书し林り |
| DF | 8 | 杜斌 | 杜と斌ひ |
| DF | 5 | 刘健 | 刘り健け |
| DF | 7 | 于洋 | 予よ洋よ |
| DF | 11 | 察可军 | 察さ可か军く |
| MF | 15 | 孙虎 | 孙そ虎こ |
| MF | 2 | 邵延杰 | 绍し延え杰け |
| MF | 9 | 金平 | 金き平へ |
| MF | 12 | 杨飞 | 杨よ飞ひ |
| MF | 16 | 韩冰 | 韩か冰ひ |
| MF | 10 | 江晖 | 江こ辉き |
| MF | 19 | 荆涛 | 荆け涛と |
| FW | 30 | 巴些奥 | 巴は些さ奥お |
| FW | 31 | 埃迪瓦多 | 挨あ达た瓦か多た |
| FW | 6 | 于伟 | 予よ伟い |
| FW | 13 | 邹杰 | 周し杰け |
| FW | 14 | 于大宝 | 予よ大た宝ほ |
| FW | 17 | 董心田 | 董と心し田て |
| FW | 18 | 张翼飞 | 张ち翼よ飞ひ |
| FW | 32 | 苏沙 | 苏そ沙さ |

## 东莞东城とかとし(甘龙飞虎)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 何亮 | 何か亮り |
| GK | 23 | 时萌 | 时し萌ほ |
| DF | 14 | 方金海 | 方は金き海か |
| DF | 4 | 张江 | 张ち江こ |
| DF | 26 | 刘旭 | 刘り旭あ |
| DF | 28 | 胡安 | 胡こ安あ |
| DF | 2 | 周纯 | 周し纯し |
| DF | 3 | 高飞 | 高こ飞ひ |
| DF | 5 | 高玉勇 | 高こ玉き勇ゆ |
| DF | 6 | 汪刚 | 旺お刚こ |
| DF | 12 | 饶魏 | 遥よ毅き |
| DF | 17 | 李铮 | 李り争そ |
| MF | 9 | 杨威 | 杨よ威い |
| MF | 11 | 李海强 | 李り海か强き |
| MF | 13 | 黄勇 | 黄お勇ゆ |
| MF | 15 | 夷翔 | 夷い祥し |
| MF | 8 | 迟磊 | 迟ち里り |
| MF | 16 | 凌琮 | 凌り综そ |
| MF | 24 | 刘晨 | 刘り辰た |
| FW | 10 | 鲁迪内 | 鲁ろ达た内な |
| FW | 25 | 王衍 | 王お遣け |
| FW | 7 | 李维良 | 李り维い良り |
| FW | 27 | 安东尼奥 | 安あ东と尼に奥お |

## 大连明珠たれめし(辽连香特)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 21 | 陈东 | 陈ち东と |
| GK | 1 | 臧永亮 | 藏そ永え亮り |
| DF | 5 | 李雪柏 | 李り雪せ柏は |
| DF | 6 | 德容 | 德と容よ |
| DF | 18 | 孔祥东 | 孔こ祥し东と |
| DF | 2 | 孙楠 | 孙そ楠な |
| DF | 4 | 于涛 | 予よ涛と |
| DF | 15 | 马俊杰 | 马は俊し杰け |
| DF | 16 | 李晨 | 李り辰た |
| DF | 23 | 吕建军 | 吕ろ建け军く |
| MF | 20 | 王非 | 王お非ひ |
| MF | 9 | 孔繁林 | 孔こ繁は林り |
| MF | 13 | 王臻 | 王お榛し |
| MF | 23 | 西蒙 | 西せ蒙も |
| MF | 7 | 杨冬 | 杨よ冬と |
| MF | 11 | 邹游 | 周し游ゆ |
| MF | 12 | 王贝克 | 王お贝か克こ |
| MF | 14 | 王通 | 王お通つ |
| MF | 17 | 丛崇 | 丛そ崇す |
| FW | 3 | 李冬野 | 李り冬と野や |
| FW | 8 | 朱挺 | 朱し挺て |
| FW | 10 | 刘晓峰 | 刘り晓き峰ほ |
| FW | 19 | 郭辉 | 郭か辉き |

## 西安安馨园せああかえ(长安建园)

| 位置 | 背号 | 球员名称 | 汉字输入 |
|---|---|---|---|
| GK | 1 | 徐明 | 徐し明め |
| GK | 29 | 勾鹏 | 勾こ鹏ほ |
| DF | 3 | 吴凡 | 吴こ凡ほ |
| DF | 15 | 梁志明 | 梁り志し明め |
| DF | 23 | 王欣伟 | 王お欣き伟い |
| DF | 4 | 安然 | 安あ然せ |
| DF | 16 | 王亮 | 王お亮り |
| MF | 2 | 王超 | 王お超ち |
| MF | 5 | 韩亚林 | 韩か亚あ林り |
| MF | 11 | 徐强 | 徐し强き |
| MF | 12 | 姜卓 | 疆き卓た |
| MF | 19 | 孔令溪 | 孔こ令れ溪け |
| MF | 7 | 姜鑫 | 疆き钦き |
| MF | 8 | 程登 | 程て登と |
| MF | 10 | 王磊 | 王お里り |
| MF | 18 | 孙洁 | 孙そ洁け |
| MF | 20 | 胡志强 | 胡こ志し强き |
| MF | 21 | 李彦辰 | 李り谚け辰た |
| MF | 22 | 吴海清 | 吴こ海か清せ |
| FW | 9 | 张珑 | 张ち龙り |
| FW | 13 | 巴布波拉 | 巴は布ふ波は内な |
| FW | 6 | 刘一男 | 刘り一い男た |
| FW | 14 | 古拿 | 古こ那な |

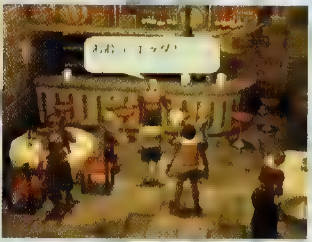
PS2

# 大攻略

●SCEI ●11月3日发售●RPG ●1人玩●DVD-ROM ●记忆容量41KB ●5800日元 ●http://www.playstation.jp/scei/title/arc_g/ ●对应PS2专用NETWORK ADAPTER DUAL SHOCK 2 8M记忆卡

## 英雄众“达芝安娜”

完成“暂代警备职务”的揭示板工作后，为着要提升本身的猎人等级，艾达继续到处搜寻适合的工作。来到“克鲁斯路西大陆”的“狄鲁芝柏特共和国”，在猎人公会的揭示板上贴上一则“Full Grown”等级的工作启示“找寻老师！（先生を探して！）”，依赖者是“共和国科学院幼年学校学生尤莉（ユーリ）、西鲁基（セルゲイ）、路卡（ルカ）”。



来到城镇左上方的酒场，此刻店内有一班小孩与公会日报记者普尼斯在争吵着，艾达走上前了解一下情况，从对话中知道面前的小孩们就是“揭示板工作”的依赖者，他们正追问有关失踪“老师”的下落。其后普尼斯悄悄地对艾达说，自从“修法斯”发生的爆炸事件，经过调查发现叛乱份子“真理之剑”秘密地运送旧帝国军的武器，因此身为前帝国军成员的“达芝安娜（タチアナ）（小孩们的老师）”单独前去调查，至今仍然未有归来。

其后从小女孩“路卡”口中得知“达芝安娜”调查的场所是“金字塔（ピラミッド）”的“巴鲁（バル）”，普尼斯不明白何谓“巴鲁”，但是知道越过南面沙漠后有一个金字塔遗迹，艾达为了达成小孩们的委托，决定前往该处进行彻底的搜查。一切准备就绪后艾达和希蒙立即起程出发，进入遗迹内沿着通道一直往前走，来到一处石门前隐约听见内里传出求救的声音。艾达等人估计被困石门内的人是“达芝安娜”老师，于是开始着手找寻开启石门之法。

## 破解双子塔机关

沿着楼梯而上，从右手边第一个出口离开，走过石桥来到另一边的建筑物内。这时在其中一面墙壁的下方发现一个小洞穴，希蒙进入洞穴内与“莫富利”族人谈话，从中收集到一些关于遗迹的情报。原来这座金字塔遗迹分成左右两边，左边称为“拿姆之塔（ナム）”，右边称为“拉达之塔（ラダ）”，拿姆和拉达是很久以前伟大的双子族长，他们拥有守护“精灵神殿”的封印力量，二人也是“除灵师”的始祖，后世人为了纪念他们而建造这座双子塔，传说在邪灵再次降临世上的时候，拿姆和拉达便会复活过来拯救世界。

刚才听到求救声音的场所是“拿姆塔”的地下墓地，莫富利族人告知若要打开该石门，必须走到塔的最上层把两个机关解除，由于目前遗迹遭受严重的侵蚀，要成功到达最上层并不容易。莫富利想了一想后说出唯一可行的方法是经过“拉达塔”的地下通道，接着他吩咐希蒙按动房间内的一个巨大按钮，随即洞穴外艾达身旁的墙壁出现一个入口。

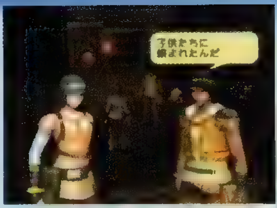
地下通道由多个相似的房间连接起来，路线四通八达，不熟悉路线的话很大机会迷失方向，而且途中会遇上众多蜘蛛及木乃伊怪物，所以在进入此迷宫前最好预先装备上回复体力的“卡牌”。以下是一条建议各位采用的路线，版图虽然以45度角倾斜方式表现，不过本攻略则以上下左右的路线来说明，进入“第一房间”后经“上”方出口来到“第二房间”，接着经“右”边出口到达“第三房间”，然后再由“右”边出口走进“第四房间”。“第四房间”的中央是一个巨大的蜘蛛网，而房中不断有蜘蛛怪物出现，必须把网上的白色球体破坏方可制止。

接下来经“右”边的出口离开，来到“第五房间”后从“上”方出口到达“第六房间”，继续往“上”方出口走，进入“第七房间”后经“左”边出口离开，“第八房间”又再是出现巨大蜘蛛网的房间，接着经“左”边出口来到“第九房间”，之后继续沿着“左”边方向而行，走过巨大蜘蛛网出现的“第十房间”。“第十一房间”是较有选择性的位置，经“左”边出口离开进入“第十二房间”，此房间分成左右两边，中央由一条看不见的通道连接起来，然而通过的方法其实很简单，“看不见”的通道上摆放着数个木箱，首先把左边最接近的木箱击毁，然后站在木箱的位置往右走，把另一个木箱击毁后往上走，击毁木箱后往左走，击毁木箱往下走，击毁木箱往左走，把最后一个木箱击毁后往上走，来到房间另一边后把木箱毁掉后会得到一枚卡牌“TEO”。返回“第十一房间”后经“上”方的出口到达“第十三房间”，这里会遇上一只体型超巨大的蜘蛛怪物，把它消灭后“上”的出口便会打开。

## 再遇姬莉嘉

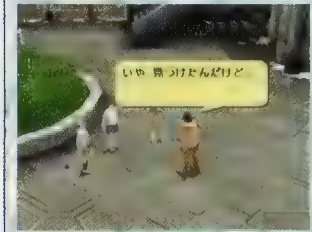
通过“巨大石门”来到一条走廊上，首先沿着右上方而行，经第一个出口来到遗迹的外围，在通道尽头的墙壁上发现第一个“机关按钮”，接着经原路进入遗迹内部，返回“巨大石门”的走廊上往左下方走，越过小石桥到达另一边的双子塔，经单一的走廊来到遗迹外围，很轻易便找到另一个“机关按钮”，按动后果然成功令被困者救出，但意想不到此人竟是姬莉嘉。

Text：MINAMOTO Design：Yuna
妖精战士 世纪



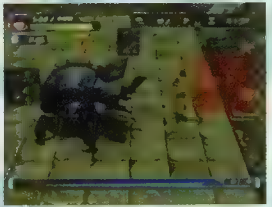
谈话后得知姬莉嘉本次是为了考古学的调查而到来，一不小心便误中遗迹里的机关，幸好得到艾达帮忙才得以脱险。其后艾达把此行目的讲出，姬莉嘉随即想到“达芝安娜”老师所讲的“金字塔”的“巴鲁”可能是指遗迹附近的“巴鲁巴拓斯(バルバトス)”。巴鲁巴拓斯是以前受帝国军迫害的魔族居住的城镇，此刻已如同一个废墟，不过也成为了叛乱份子与帝国军余党进行武器交易的场所。

虽然明知巴鲁巴拓斯是一处充满危机的地方，不过为了完成小孩们的委托，艾达和希蒙仍然打算前往该处调查一下。当抵达巴鲁巴拓斯的时候，赫然发现到处也是尸体，走入正前方的建筑物里，艾达等人遇上了一名持枪的女子，相信她就是小孩们的老师达芝安娜，双方交谈话后得知叛乱份与帝国军余党进行交易的武器，其中一部分是达芝安娜当年曾经参与开发，因此她不愿看到武器落入坏人的手中。本次到来本想说服帝国军的旧下属罢手，岂料遇上了反抗，最后逼不得已用武力把对方解决。



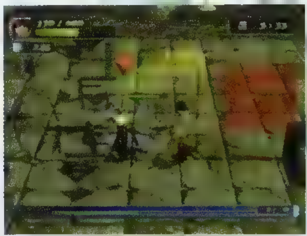
由于达芝安娜还有需要调查的工作，于是吩咐艾达等人先行返回城镇报平安。回到“狄鲁芝柏特”共和国，在城镇右下方的广场上找到三名委托猎人工作的小孩，向他们说明一切的期间，达芝安娜也已平安回来，她答应小孩们不会再突然离开。其后小孩们为着感激艾达的帮忙，他们把一枚角色卡牌“タチアナカード”送给艾达，与此同时“揭示板工作”也正式结束，艾达的品格值增加了5点，换言之只要“经验值”也累积到一定数目，又可以通过“猎人试验”来提高猎人等级。顺带一提，在离开前达芝安娜提醒艾达今后要特别小心，因为他多次破坏了叛乱份子“真理之剑”的计划。（与小孩们会面的广场东面墙壁下有一个莫富利族人洞穴，从中可听到关于“特技卡”的情报）

## 魔人龙复活



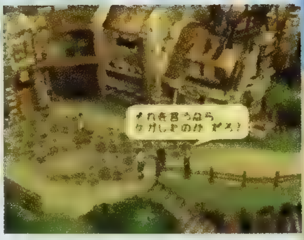
累积足够的“经验值”之后，艾达等人来到“路路姆共和国”的“猎人试验”场地，与职员交谈后正式进行“EXPERT级”的试验，本次考试科目有3项，第一项是限时3分钟内捕捉两只体型巨大的甲虫怪物，甲虫的体力值非常高，而且当它处于防御状态时任何攻击也无效，因此建议站在远距离使用“パラライズボム”攻击，当对方处于晕眩的状态时，立即走上前进行捕捉。

第二项科目是限时3分钟内击倒两名魔族人，这次试验的难度在于目标人物会不断在场上逃跑，再加上场地到处放置了地雷，一不小心便会被炸伤。应付策略有两种，其一是引导魔族人踏上地雷，借助爆炸力令他们受伤。另一方法是从相反方向走到目标面前，从正面发动直接的攻击。第三项科目是限时4分钟内单对单把持枪的少女击倒，对方不断会使出远距离的射击，建议首先将目标锁定，然后围绕着对方不断跑动来避开攻击，利用R1或L1键作出左右闪避最为有效，在适当的时候施展连续攻击。

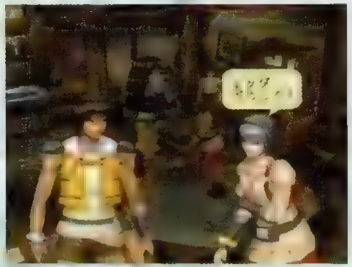


通过试验后获得10枚“セウムカード”奖励，艾达也正式成为了“EXPERT级”的猎人。其后在离开猎人试场的时候，一大班居民正聚集在街上扰攘，细心一看发现一名“龙人族(ドウラゴ)”魔族人与各人对峙着，原来这名“龙人族”正打算令“魔人龙”复活，然而众居民也反对他这种不切实际的行动，所以决意把该名“龙人族”男子的女儿“柏奥(バウ)”留下来，不让她跟随这个疯癫的父亲。其后“龙人族”的男子无奈地离开，不过女儿柏奥最后也决定陪同父亲一起，始终他们是血脉相连的关系。

## 姬莉嘉的秘密



事件平息后艾达继续找寻适合的“揭示板工作”，途中来到“拉古拿斯大陆”的“约比诺城镇”，刚刚步入镇内随即听到居民谈论有关受伤少女的事情，艾达好奇地与居民交谈起来，原来较早前名叫“罗顿(ロタン)”在森林里救起一位晕倒的少女，而少女的手部是缠着绷带的。艾达觉得居民描述的少女跟姬莉嘉非常相似，所以决定到访罗顿的家确认一下。

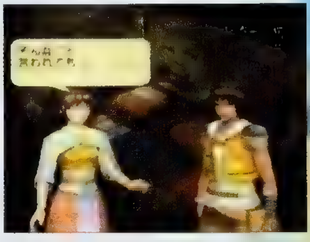


罗顿的家位于石级下越过木桥的位置，进入屋内时该名受伤的少女刚刚打算离开，此刻也证实艾达的估计完全正确，对方果然就是姬莉嘉。在简短的对话后姬莉嘉已匆匆离去，到底她是一个怎样的人？背后隐藏着什么秘密呢？这些也是艾达和希蒙希望知道的事情。接下来进入“约比诺镇”的“猎人公会”，发现一份适合等级的“揭示板工作”，工作名称是“急务！寻人！(急务！人捜し！)”，依赖者是约比诺猎人公会主管“丹顿(ダントン)”。顺带一提，其实这时在“克鲁斯路西大陆”的“狄鲁芝柏特共和国”有另一份合适的揭示板工作，不过本攻略先行办理“约比诺镇”的工作。

与公会主管丹顿谈话，从而得知本次任务需要找寻原本居住在“约比诺镇”的学者“沙拉古萨(サラクサ)”，对方是一位有名的历史建筑物博士，为了发掘调查“拉古拿斯大陆”的历史建筑物而留在“约比诺镇”。由于最近数天失去沙拉古萨的踪影，所以希望委托猎人协助查明原因，本来事件应该交给防卫队办理，不过此刻正是选出新任防卫队长的时期。

## 英雄众．宝妮

期间一名少女来到公会内，此人也就是“英雄众”之一的宝妮，她坚决反对把“约比诺镇”的问题交给外人来解决，所以虽然今天已处理了三件事情，宝妮仍然决定负责刚才揭示板上的工作。在宝妮离开之后，丹顿再次请求艾达参与这次行动，因为他实在非常担心宝妮的身体支持不住，而心地善良的艾达当然不会拒绝。

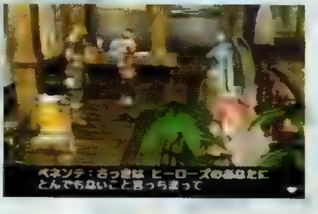


接下来走入“宿屋”内与宝妮会面，交谈后得到对方答应一起同行，而在出发前首先在“宿屋”内收集有关“博士”失踪的线索。艾达开始与宿屋内所有人谈话，其中从2楼房间的女子听到重要的情报，原来早前“博士”曾说过打算前往东北面某遗迹内展开调查。将情报告知宝妮后，她随即想起名叫“拓拉戈利亚(ドラゴニア)”的神殿遗迹，该处是“龙人族”以前居住的地方，现在变成可怕怪物生活的废墟。

抵达目的地神殿遗迹，果然发现一大群可怕的怪物，艾达和宝妮开始一起行动。宝妮与之前同行者的情况不一样，她会主动使出各种攻击技招来对付敌人，最初阶段是遗迹外围的探索，基本上只是单一的路线，一直走到右上方的出口便可。在小房间内发现倒卧地上的“调查员”，以及龙人族女孩“柏奥”。从调查员口中得知袭击者就是“路路姆共和国”那名“龙人族”男子“比尼达(ベネンデ)”，而沙拉古萨博士被对方强行掳走。

## 魔族守护队员

宝妮估计比尼达打算进行“魔人龙”的复活仪式，于是与艾达立即赶往仪式的举行场所“龙之洞窟”。进入迷宫后从“第一洞穴”开始行动，经唯一的出口来到广阔的“第二洞穴”，这里有多个出口可以选择，首先从“右”边的出口来到“第三洞穴”，再经唯一的出口进入“第四洞穴”，接下来再走过“第五洞穴”到达一个中央是一个大空洞的洞穴，这时比尼达准备把“博士”丢入大空洞内作活祭品，之后经过宝妮游说后，比尼达终于放弃了“魔人龙”的复活计划。



与此同时，大空洞内传出巨大的咆哮者，想不到魔人龙竟然在此刻复活过来，宝妮马上带同各人离开，比尼达先行返回“约比诺镇”与女儿会合。不幸的是宝妮等人走入了一个死胡同，逼于无奈只好与“魔人龙”一战。魔人龙的攻击主要是正面喷发冷冻气体，应付策略上艾达首先锁定对方为目标，接着不断绕圈到敌人正面以外的位置发动攻击，由于有宝妮的协助，战斗很轻易便可以取胜。

战斗结束后宝妮对艾达的印象已改观，接下来一行人起返回“约比诺镇”去，简短的谈话后前往公会里的房间，这时各人已聚集在此处，宝妮答应让比尼达父女留在“约比诺镇”生活，而比尼达更成为了守护城镇的防卫队队员。事件告终后艾达的“品格值”增加了5点，接下来需要完成另一份“揭示板工作”。

## COUNTER工作：C RANK

### 清除蘑菇怪物(きのこモンスターの排除)

“沙拉森林(サラ)”出现大量蘑菇系的怪物，它们放出的胞子带有毒性，请求猎人把怪物全部消除。这次任务的难度非常低，只要把头上有箭头指示的全部蘑菇怪物消灭便可，不过留意部分敌人被击倒时会放出毒气，影响视野范围。

## COUNTER工作：C RANK

### 巨大史莱姆退治(JYAIANNTOSURAIMU退治)

委托猎人把“露沙森林(ルーサ)”里出没的巨大史莱姆退治，因为它们的繁殖率非常惊人，继续下去其数目将会无限地生长，完成任务的条件相当简单，只要把森林里红色箭头指示的超巨大史莱姆消灭便可，需要注意的地方是敌人的体力值较高，而且不断受到小型史莱姆的围攻。

## COUNTER工作：C RANK

### 找寻JUNK PARTS(ジャンクパーツ探し)

回收“杜利山丘(トーレ)”遗留下的旧世代机械部件，任务中需要5种部件，它们全部收藏于废铁堆之中，地图上是会显示出其位置，只要将铁堆破坏后便会出现。至于沿途遇上的敌人包括怪鸟、蘑菇、毒气飞虫等等。

## COUNTER工作：C RANK

### 捕捉亚鲁拉奥尼(アルラウネを捕获)

委托在“伊斯诺森林(イスロ)”里捕捉一只“亚鲁拉奥尼”任务目标非常简单明确，当来到“伊斯诺森林”后会发现头上有红色箭头指示的奇怪生物“亚鲁拉奥尼”，只要以攻击或特殊麻痹电击令它们处于静止的状态，便可放出“捕获器”进行捕捉，按L2键把目标锁定后成功机[illegible]。

## COUNTER工作：C RANK

### 保护怪鸟蛋(朱雀の卵の警护)

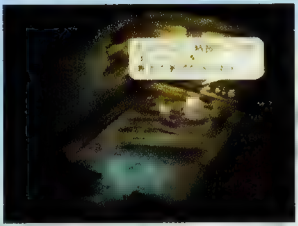
请求守护“拉奥斯森林(ラウス)”生活的“朱雀”的蛋，本次任务有时间规限，需要在2分钟内尽全力保护怪鸟蛋(绿色箭头指示)的安全，期间从四方八面不断走出各种各样的怪物，一不小心便会遭敌人偷袭[illegible]。

## COUNTER工作：C RANK

### 协助尊尼找寻炸弹(ジョニの爆弾探し)

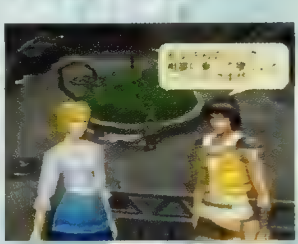
[illegible]弹搜查犬尊尼把炸弹找出，进行期间需要带同尊尼在场内到处搜索，差不多把全部出现的敌人击倒之时，尊尼便会找到收藏起来的炸弹。

## 少女的委托



艾达和希蒙来到“克鲁斯路西”的“狄鲁芝柏特共和国”，在公会的揭示板上发现一份适合猎人等级“Expert”的工作，该项工作的标题是“请帮助我的父亲(お父さまを助けてください)”，其后艾达依照告示的内容前往城中的“自由广场”与依赖者会面。“自由广场”位于城镇入口的正下方，沿着楼梯而下随即在附近的墙壁发现一个“莫富利”族人居住的洞穴，从洞内的族人口中听到有关“特技CARD”的情报。

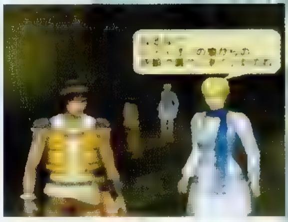
在广场中央的花丛旁边有一位少女，她就是“揭示板工作”的依赖者“苏兰(ソーニャ)”，谈话后得知其父亲是名叫“罗迪安(ロディオン)”的贸易商，她怀疑父亲与叛乱份子“真理之剑”的成员在进行地下交易。事发于数年前的某天，一班身穿军服及配戴奇怪“腕章”的陌生人到访苏兰的家，不久父亲罗迪安转眼间变得非常富有，直到最近另一班古怪男子入住她们的家，自此苏兰被禁止与父亲见面，所以本次希望艾达把事情的底蕴调查清楚。



离开“狄鲁芝柏特共和国”后往东面走，很快便到达苏兰提及的“罗迪安之馆(ロディオンの馆)”，艾达和希蒙开始在馆内展开搜索，与右上方正门的大汉谈话，被对方禁止进入馆的内部。后来艾达等人在正门右边的墙脚发现一个小洞穴，于是决定派出希蒙进入内里调查一下。在狭窄通道第一个弯角尽头遇上一名“莫富利”族人，从它口中收集到关于“罗迪安之馆”的情报。

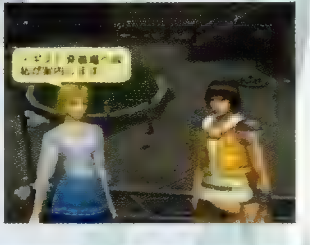
## 贸易商的黑帮生意

返回通道上继续往前走，在第二个弯角处又再遇见另一名“莫富利”族人，本次收集到关于敌人的情报。最后经通道尽头的出口来到摆着钢琴的房间，这时达芝安娜正在向罗迪安查问与叛乱份子进行地下交易的事情，然而罗迪安却坚决地否认，他更答应让达芝安娜在馆内展开彻底调查。而在达芝安娜离开之后，罗迪安与部下说起“钓鱼工具”已安全运到“别庄”内收藏，究竟他们所讲的是什么东西呢？



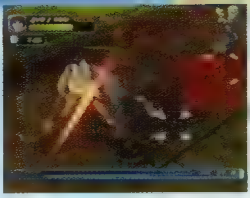
收集情报完毕，希蒙经原路返回艾达身处的房间，正打算将听到的事情一一讲出的时候，刚好达芝安娜也准备离开大屋。在简短的谈话中，达芝安娜提醒艾达不要插手本次黑帮交易的事件，否则他的生命会受到重大的威胁。再者，既然现在已查到罗迪安的消息，于是一行人决定先行返回“狄鲁芝柏特共和国”通知依赖者苏兰。

知道父亲确实与叛乱份子有关系，苏兰的内心感到非常悲痛，她请求艾达协助找出犯罪的证据，希望把一切揭露后父亲会反省过来。其后希蒙把罗迪安与部下谈话内容说出，苏兰经过细心思考后估计“别庄”是指“密基司特(メギスト)发着场”，为了制止父亲继续干着不法之事，苏兰决定亲自陪同艾达一起前往该处调查。



## 悔改

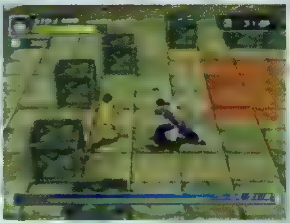
此刻在“密基司特发着场”之上，罗迪安的部下与身穿军服的兵士进行交易，期间发现他们手中有一封罗迪安签署的交易“契约书”，只要把它拿到手的话便有足够证据证明罗迪安的罪行。艾达吩咐希蒙和苏兰躲在安全地方后，独自走上前以武力制服敌人，战斗中最重要的是避免被对方围攻，必须采用逐一击破的方式。



成功在取得“契约书”后，艾达等人再次折返“罗迪安之馆”，由于受到看守着大门的部下阻止进入，艾达只有再度以武力强行突破。把部下解决后进入大屋的内部，大屋的结构如同迷宫一样，互相连结的房间数目相当之多，遇上的敌人大多数是擅于远距离射击的类型，建议战斗时利用摆放在房间中的铁箱作掩护。正确的路线是一直沿着“东北”方向前行，顺带一提在东南方的房间中的木箱会找到一枚“リーザ”角色卡牌。

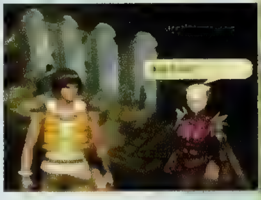
经过一间布满敌人的大厅后，在最深处的房间终于找到罗迪安，交谈时苏兰恳求父亲自首，不要再做非法的勾当，最后罗迪安也答应不再贪图富贵决心改过。事件终告一段落，艾达的“品格值”增加了5点，现在只要累积足够的“经验值”便可再度挑战“猎人试验”。返回“狄鲁芝柏特”的时候在入口处碰见达芝安娜，原来她正赶往“密基司特发着场”调查黑帮交易，得知艾达已把事情解决后便回到城中静候罗迪安前来自首。

## 首项 Veteran 工作



累积足够的“经验值”及“品格值”之后前往“亚迪尼多大陆”的“路路姆共和国”，准备接受另一次提升等级的“猎人试验”。这次试验的科目有三项，首先是护卫工作的测试，在限时5分钟之内必须把持枪敌人及巨龙全部解决，期间不妨利用场上的铁箱遮挡敌人的攻势。第二项科目是限时3分钟内击倒4名各自使用不同武器的女子，采取逐一击破方式最为有效。第三项科目是单对单与一名擅用拳脚功夫的男子，基本上只要在适当时候发动连续攻击便可，但是记紧尽量不要长时间站在对方面前，因为敌人很大机会使出威力惊人的连环拳。

通过三项试验后，艾达成为了“Veteran”等级的猎人，同时也获取10枚“ゼウムカード”作奖赏。接下来开始找寻适合的“揭示板工作”。进入“路路姆城”的猎人公会，该处的揭示板上早已贴有一份“Veteran”等级的工作，标题名称是“寻求除灵师！(除灵师を求む！)”，依赖者“史基路亚(スキルヤ)”在议会2阶等候着。不久艾达来到约定地方与依赖者会面，对方原来是一名魔族女子，当她知道艾达拥有除灵能力时非常喜悦。



史基路亚开始把工作的内容讲出，她们种族的圣地名叫“水之神殿”，最近突然有很多已死的同胞变成丧尸般出现，相信是受到族中女王“史诺姬丝(セルキス)”复活的影响，不过女王并非真正的复活，只不过是以邪灵怪物的姿态重现。如今为了让死者得到安息，希望艾达将女王击倒。清楚了解事情的来龙去脉后，艾达等人立即起程出发往“水之神殿”去。

## 冥界军团

刚踏入“水之神殿”随即看见众多丧尸般的魔族人，此外，神殿范围内除了普通的出入口之外，到处也会发现黑色圆形的传送点[冥界之道]，利用它可以到达神殿的不同地方，不过由于传送路线比较繁复，因此以下会提供一条直达女王“史诺姬丝”所在地的路线。首先从起点开始进发，不理会途中出现的所有“冥界之道”一直往深处走，当来到一个平排四个铁箱的位置，左右两边分别有一个“冥界之道”，选择走入右边的传送点。

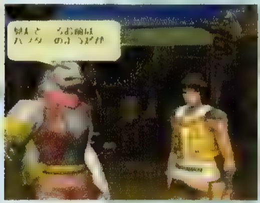
经"冥界之道"来到另一地区，然后一直走入右上方的"冥界之道"，传送到一处出现"神秘球体"的场所，立即踏入同一地区左上方的"冥界之道"。经传送后成功到达女王的身处的房间，已变成邪灵怪物的"史诺姬丝"企图以丧尸化的族人组成最强军团，准备征服整个世界，当她知道艾达懂得除灵的本领，立即派出手下发动攻击。

一场大战立即展开，敌人除了女王之外还有"飞虫"及4个族人，由于无法彻底除去"飞虫"，所以最初攻击对象是"族人"，把他们解决后便集中对付女王。女王的攻击模式比较简单，包括中距离投掷、近距离双臂及冰雪魔法攻击，因此只要把她锁定为目标，然后按动L1或R1键作左右闪避，留意当对方处于静止活动状态时要立即使出除灵技。随着女王的消失，"水之神殿"也得以回复原状，艾达等人其后返回"路路姆城"与史基路亚会面，交谈过后艾达的"品格值"增加了5点，与此同时史基路亚消失在众人的眼前，现在方知道本次任务的依赖者也只是一个亡灵。

## 魔族与人类的纷争

艾达继续找寻合适的工作，想不到这次很轻易在"路路姆城"的猎人公会内发现一份"Veteran"等级的"揭示板工作"，标题名称是"有事请求(赖みごとあり)"，工作内容没有详细的说明，告示上只说出与依赖者会面的地点"市场的后巷"。接受这项工作后艾达和希蒙随后来到相约的地方，不久依赖者终于出现，想不到对方竟然是"猎人试验场地"的职员"狄尼古(デニク)"。

看见狄尼古隐隐瞒瞒的神情，估计本次事件对"路路姆城"似乎有相当的影响力，交谈后才知道根斯议长最近失踪了。数日前根斯前去调查一件事情，自此之后便失去了他的消息，不过在临走前曾说过如果他没有回来的话，指定委托艾达协助。据狄尼古所知，"力士布尼姆荒野(ニスブレム)"上"狼人族(キラードッグ)"的领袖"尼刚(レゴン)"一直"根斯"敌对，所以怀疑本次事件与此人有关。

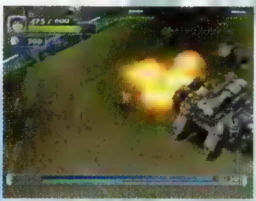


依照狄尼古的说话来到"力士布尼姆荒野"，在左上方的小屋内与"尼刚"会面，起初对方还以为艾达受根斯委托带来"魔族诱拐事件"的调查报告，原来较早前"尼刚"曾要求"根斯"协助调查人类拐带魔族小孩的事情。交谈过后艾达估计"根斯"极大可能单独进行调查，于是立即赶往事发现场"查杜卡台地(ツァトゥガ)"确认一下。

来到荒野之上，艾达等人沿着通道一直往前走，最后走入版图右上方的建筑物之内。与此同时，一名肥胖男子把魔族小孩困在奇怪的容器里面，打算对魔族的特殊能力进行研究。细看之下，发现"根斯"也在同一房间内，不过这时他已被绑着，动弹不能。从对话中得知男子是叛乱份子"真理之剑"的高层成员"积曼(ゼーマン)"。

## 救出根斯

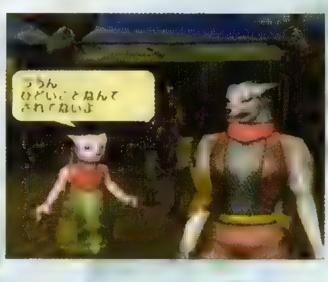
画面回到艾达等人身上，他们开始在"真理之剑"的巢穴里进行搜索，首先经左下方的路线进入"第二区"，把敌人击倒后发现左上和右下的分支路线，建议选择右下的路线而行。再从右下的通道进入"第三区"，途中发现放置了众多铁桶，把它们破坏后会找到一枚"根斯"的角色卡牌，接着经左上的路线到达"第四区"。



把阻塞通道的三个铁桶破坏后继续前行，不久发现右上和左上的第二个分支路线，沿着右上的通道一直往前走，很快便会碰上一台巨大的机械怪物。本次敌人常用的攻击模式有三种，首先是向艾达身处位置发射密集飞弹，只要不断在场中跑动便可避过，第二种是正面的大炮攻击，跟随敌人身体转动方向走也轻易避开，第三种是正面而来的身体撞击，只要尽量利用左右闪避来逃走。顺带一提，场中还出现4台放电的装置，不过只要避免过于接近便可。

成功把机械怪物消灭后，艾达等人也赶到根斯被困的房间，这时积曼以"魔族小孩"的生命来作威胁，艾达立即偷偷吩咐希蒙经"通风槽"把容器的装置破坏，果然成功被把魔族小孩救出，眼见形势不妙，积曼立即举枪指向根斯，而他手中所持的并非一般的手枪，它是ALD制造者"沙拉古博士"的女儿"奥丝兰(ウルスラ)"开发的新武器，具有难以想像的惊人威力。

积曼向着根斯开了一枪，想不到除了一记闪光之外完全没有任何破坏力，原因是他手中的新武器根本只是试验品。事件结束后艾达护送魔族小孩返回"力士布尼姆荒野"，其实这名小孩就是尼刚的女儿，尼刚看见女儿平安无事回来时非常高兴。接着艾达回到"路路姆城"的议会，与根斯交谈期间尼刚也出现，他本次到来目的是以"狼人族"首领身份向人类道谢，其后艾达的"品格值"也增加了5点。



### COUNTER工作：B RANK

**惩戒盗墓者(墓荒らしをこらしめろ)**

"拉古拿斯大陆"的"格里尼墓地(ガレーレ)"出现盗取墓穴中物品的人，艾达需要把他们全部击退，墓地的范围相当大，所以完成任务需要用上一些时间。本次对手擅于使用徒手攻击，尽量利用墓碑作阻挡，避免受到敌人的围困。

### COUNTER工作：B RANK

**请求救出采掘中的同伴(采掘仲间の救出愿い)**

在"克鲁斯路西大陆"的"卡撒路亚荒原(ガザルア)"，有一名工作人员被叛乱份子捉拿，艾达需要设法把他救出。荒原的面积相当广阔，不过基本上可行的通道只是单一路线，沿途会受到持枪或剑的蒙面人及利爪机械人的袭击，在最后方找到该名工作人员后，只要把他带回起点便可完成任务。

### COUNTER工作：B RANK

**拿取甲壳虫的皮(甲壳の皮采取)**

请求猎人前去"克鲁斯路东大陆"，拿取"[illegible]安树海([illegible])"里生活的甲壳虫的皮，用途是制造祭祀时的道具材料。森林里出没的怪物主要是怪鸟和巨龙等等，当中以巨龙比较难对付，最好在每一次攻击后都闪避开。森林探索期间当发现红色箭头指示的巨大甲虫，把它击至静止状态后进行捕捉。

● ATLUS ● 10月28日 ● SRPG ● 1人 ● DVD-ROM ● 记忆容量 183KB
● 7140日元 ● http://www.stelladeus.jp/

Text: 赤目黑龙 Design:Kennie

斯特拉之神

当人们越接近事实的真相，所产生的矛盾也会越大，要在众多的事情之中找出真理的所在，不是任何人也可以做到，有些人会因为知道了真实而感到迷网，有些人则会为了迎接真实而不断努力……

## QUEST 26

### 破坏神之传说

情报费用：200　报酬：0
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

在很久之前，这片大陆曾经被大肆破坏。那时候被称为“黄金时代”，突然破坏神降临大陆之上，而且大肆破坏，传闻中破坏神在一瞬间便将整条村庄毁灭，在7日7夜不停的破坏之后，大陆已经被破坏得体无完肤。

传说中，最后破坏神是被齐集的11名勇者所击倒……之后，“虚雾”的事件便开始发生，而大陆也渐渐地步向灭亡之路……

## QUEST 27

### ？？？送来的信9(？？？からの手纸9)

情报费用：200　报酬：0
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

又是“？？？”送来的信，信件的内容大致是关于重要道具“猫之泪”，这是一种需要合成才可以制造出来的道具。其中一种合成的道具是“ミスリルコート”，而另一样则是“？？？”自己也不记得了。唯一记得的是，第2件道具是与太限？？？有关系的。

## STORY BATTLE 11

### 废村 艾比利虚(廃村 エヴァレイト)

出击人数：6人　加入队员：NIL

[illegible]

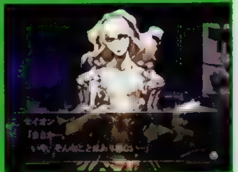
[illegible]

## STORY BATTLE 12

### [illegible](フィルナーレ[illegible])

出击人数：5人（艾多妮斯、玲强制出击）
加入队员：NIL

[illegible]



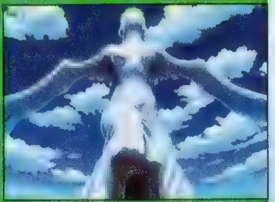
[illegible]

## STORY BATTLE 13

### 巴拉殊城 地下水道(バラージュ城 地下水道)

出击人数：5人　加入队员：NIL

[illegible]



[illegible]

## EVENT

### 艾基礼拜堂 3楼

镜头一转，来到礼拜堂的3楼，一个神秘的声音正在跟露明谈话，神秘的声音似乎也是极之不赞同有关所谓“安乐死”的讲法，而且对现在西安前来拯救露明，在神秘人眼中只是一场杀戮的开始而已。而在言谈之间，神秘人说自己是“洛古斯（ノクス）”的人。

## QUEST 28

### 白昼之惨剧

情报费用：200　报酬：0
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

在“巴拉殊城”城下，近日发生多宗在光天白日之下，以炼金术士攻击路人的事件……霸王军声称这些事件是“叛军”的恐怖袭击，然而在现场却找不到任何有关霸王军或者是“叛军”的证据。其后，霸王军捉到一名怀疑是凶手的人，他竟然以炼金术自行了断。霸王军在这事情上似乎仍有一些事在隐瞒着……

这段的调查就此告一段落，如果要再进一步调查的话，便可以选择“はい”，但是下一次的费用将会大大的提升……

## QUEST 29

### 幻之人鱼

情报费用：2000　报酬：6000
期限：20日　出击人数：NIL
加入队员：NIL

传说中在“水边之街 希多路”有人鱼出现，主角要与委托者一同前往搜索人鱼的纵影。当到达“水边之街 希多路”之后，众人才发现这原来是一个骗局，只是有人为了要增加新发售的商品“人鱼之首饰”而虚构出来的故事……这里的两个选项“人鱼を见た证人になる”和“嘘はつけないので断る”，如果选择前者，便只会得到一件“人鱼之首饰”；至于选择后者，虽然不会得到任何酬金和道具，不过，之后在商店之中便可以买到这件“人鱼之首饰”，所以……当然是选择“嘘はつけないので断る”！

## QUEST 30

### 淑女的爱好（淑女のたしなみ）

| | |
|---|---|
| 情报费用：200 | 报酬：400 |
| 期限：20日 | 出击人数：NIL |
| 加入队员：NIL | |

这是一个找寻有羽毛帽子的简单任务，其实这是在商店之中也可以买到的防具之一“羽付き帽子”，只要到达“水边之街 希多路”，将这帽子交给委托人，除了报酬之外，更可以得到道具“空色のパレッタ”。注意这也是和隐藏同伴加入有关的任务，一定要完成。

“ 是一件RANK 4的道具，是在装备之后可以令命中率提升10%的贵重道具。

## QUEST 31

### 沙兹利的情报（サジリからの情报）

| | |
|---|---|
| 情报费用：5000 | 报酬：0 |
| 期限：无期限 | 出击人数：NIL |
| 加入队员：NIL | |

这是一个相当昂贵的情报EVENT，要花上5000元来换取。其实这个EVENT是之前的“白昼之惨剧”的延续，如果大家在之前选择继续调查的话，便会出现这个QUEST，“巴拉殊城”的事件之中，犯人原来也是使用某些炼金术所制造而成的，这件事被比锡将军列为机密，所以几乎没有人知道这件事。然而，比锡将军却秘密的调查有关达利隆卿的事情，这人便是无件捐出义肢给无依孩童的人……

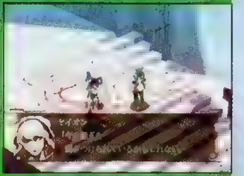
如果主角要继续调查这件事，便要选择“はい”。

## STORY BATTLE 14

### 通往艾基礼拜堂的桥（エキリエ礼拜堂への桥）

| | |
|---|---|
| 出击人数：6人 | 加入队员：NIL |

[illegible]



[illegible]

## QUEST 32

### 勇者们的武器（勇者たちの武器）

| | |
|---|---|
| 情报费用：200 | 报酬：0 |
| 期限：无期限 | 出击人数：NIL |
| 加入队员：NIL | |

情报屋收到情报，说知道使用什么兵器可以将魔破坏神击倒，当众人到情报屋询问之时，答案竟然是……在再有破坏神出现的预兆时，便会告知主角。武器是在这片大陆上某个地方，是给刀的使用者，是属于二刀流一类。

## STORY BATTLE 15

### 艾基礼拜堂 2楼

| | |
|---|---|
| 出击人数：6人 | 加入队员：NIL |

[illegible]

[illegible]

## QUEST 33

### 目标是合成职人2（めざせ合成职人2）

| | |
|---|---|
| 情报费用：1500 | 报酬：7500 |
| 期限：30日 | 出击人数：NIL |
| 加入队员：NIL | |

这是一个找寻合成物的QUEST，委托者要找寻的是合成的村料“银”，只要得到这道具，送到“叛军据点”便可以取得报酬及“银のアンクレット”。银是lv4的媒体，可以用占い全集（技能书4）+ハーブ（道具2）或者 细身の剑（剑4）+アサシンナイフ（小剑3）来合成。另外在“艾基礼拜堂 2楼”的战斗之中，也可以得到这道具（炼金术士的武器），所以大家最好是在“艾基礼拜堂 2楼”的战斗之后才开始这个QUEST。

“银のアンクレット”是一件实用性非常高的道具，装备这道具之后，JUMP+1的意思是在高低起伏的移动高度加1，对于在高低不平场地的战斗中的移动非常有效！

## STORY BATTLE 16

### 艾基礼拜堂 3楼

| | |
|---|---|
| 出击人数：6人 | 加入队员：NIL |

[illegible]

[illegible]

[illegible]

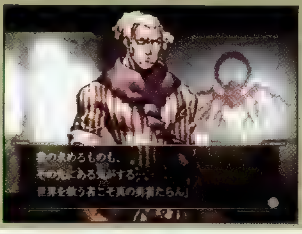
# 第三章 暗之胎动

## EVENT

### 露明之房间

原来一直以来，西安努力的找寻露明的真正目的，只是因为他对露明的迷恋，现在，露明已经成了人民的精神支柱。另一方面，露明非常感激主角等人的救命之恩，而玲也表明救她其实只是目的之一，其实这次行动还有另一个目的，便是要打开“精灵之门”。结果，主角一行人也决定和玲一同寻找“精灵之门”。

在这EVENT之后，王子西安便会离队，所以在这之前最好可以将他身上的装备脱下来，否则，他会带着身上的装备离开。另一方面，为了协助主角等人的旅程，露明也派佩莉加入，只要在选项中选择“仕方がないな・・・。 よし，一绪に行こう”，佩莉便会正式加入（选另一项也可以）。众人下一个目标便是大陆的东面。



## QUEST 34

### 可恨的砂土（土砂がにくい）

情报费用：600　报酬：1500
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

因为早前的大雨而引起砂土崩塌的事件，连贯着村与村之间的道路因而被阻塞，现在正寻求协助，以清理这些塌下来的砂土。

这是一个以“力”为主的QUEST，只要主角的“力”数值高的话，便可以完成任务。

## QUEST 35

### 代笔（ピンチヒッター）

情报费用：600　报酬：1500
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

委托人是一名专门代人家写情信的“枪手”，然而因为手部受伤而不能继续工作，现在希望有可以为他代写情信的写手。高数值的“知力”是这工作的必要条件，只要主角的“知力”足够，便可以成功的完成这QUEST，其实只要主角可以作第一次转职，理论上便有足够的“知力”完成。

## QUEST 36

### 奉献给耕种的爱情（畑に奉げた爱情）

情报费用：600　报酬：1500
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

现在正招募和委托者一同耕作的人，这种工作是需要一定的体力，所以要完成这工作，首要条件便是体力的指数。

然而，当开始工作之后，委托者竟然说忘记了其实也需要有“爱情”的协助才可以有好的耕作……其实聪明的大家，看到以上的标题也应该意味到“爱情”在这QUEST的重要性吧！

## QUEST 37

### 实验助手急募

情报费用：600　报酬：1500
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

因为要进行重要的炼金术实验，所以急需大量的人手，可是现在人手不足……现在征求拥有强大“魔力”的人充当一日的助手，协助完成炼金术实验。其实这里已经写得非常明确，只要主角的魔力强大，便可以完成这个QUSET。

## QUEST 38

### 重要的失物（大切な落し物）

情报费用：1000　报酬：5000
期限：30日　出击人数：NIL
加入队员：NIL

委托人因为遗失了重要的物品“空色のパレックタ”，所以感到非常困扰，而且希望可以找回这件东西。找到的人只要将“空色のパレックタ”送到“水边之街希多路”便会得到报酬。

其实这件“空色のパレックタ”主角已经拥有，便是在之前的QUEST“淑女的爱好（淑女のたしなみ）”之中，成功之后所得到的珍贵道具，如果大家没有将这东西卖掉的话，这时候便可以用它来完成这个QUEST。

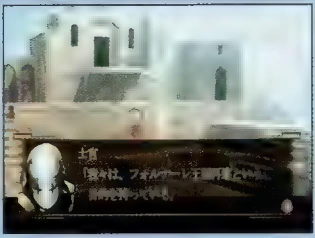
## QUEST 39

### 军事演习

情报费用：500　报酬：2000
期限：10日　出击人数：6人
加入队员：NIL

在叛军的大本营之中，正准备进行一场军事演习，在演习之中，会有假想的霸王军出现，现正开始招募强者参加演习。

这次是游戏之中的第2次军事演习，事实上，每次军事演习之中的敌人都会更强，而这之的敌人全是LEVEL 16，如果队中没有LEVEL 14或以上的人物，笔者实在不建议大家进行这个QUEST，因为敌人的攻击，一记普通的攻击便可以有超过100的破坏力，LEVEL不足只有捱打的份儿。



## QUEST 40

### 抽奖！（回れガラポン）

情报费用：600　报酬：0
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

又是抽奖的时间了，和之前的一样，是全靠主角的等级和“运”来决定可以抽到什么礼品，当然，能够抽到“金の玉”便可以得到特赏。

## QUEST 41

### 合成职人试验第一审查

情报费用：500　报酬：0
期限：49日　出击人数：NIL
加入队员：NIL

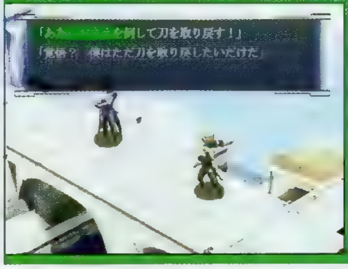
大家还记得在之前参加的“合成职人试验”吗？这便是第1次的测试，只要主角可以合成出指定的道具，在4月11日至20日之间交回“交易都市比路拿”，测试便算是合格，但道具一定不可以是穿戴在身上。

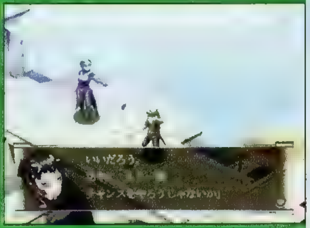
而第1次测试所要求的道具便是“空色のパレックタ”。糟了！这道具目前大家身上只有一件，便是刚才在“重要的失物”的QUEST之中使用了的那一件，那么大家这次真是要合成了！而合成这道具的方法有很多，这里给大家其中一种较易找齐道具的合成方法：バーディック（RANK 4）＋青铜（RANK 2）。

## STORY BATTLE 17

### 交易都市比路拿（交易都市ベルナ）

出击人数：6人　加入队员：NIL





## EVENT

### 露明的房间（ルーメンの部屋）

当露明正在向神祷告的时候，一个神秘的声音突然出现，而且说目前露明的祈求其实是违背神的意旨，这神秘的声音更说露明的存在其实是要给予人们生存的气力，而不是消磨自己的生命，令自己变成寄生虫一样的生存下去……

似乎神秘人一直也在监视着露明等人的行为动，而且神秘人更指出，那“小女孩”（应该是指玲）那拯救世界的理念，也即是他们“洛古斯”的目的……

## QUEST 42

### 铸造名刀的人（名刀を锻えし者）

情报费用：200　报酬：0
期限：无期限　出击人数：NIL
加入队员：NIL

这是一个情报QUEST，在刀之中有所谓的名刀，也有被称为妖刀的东西。

在这片大陆被称为“黄金时代”的时候，存在着一些专门负责铸造刀剑的人，其中一些被称为名人的铸刀师，会将自己的灵魂在铸刀的时候一同打造在刀身上。而使用这些名刀的人，如果是以打倒邪恶为己任的话，这些刀便会变成名刀；而如果用刀者是以血喂刀的话，这刀便会变成妖刀。

真相总是最难接受的，然而，如果可以接受事实的真相，之后自我改进的话，便可以令自己进化到另一个阶段，订立新的目标，向新的明天迈进。

## STORY BATTLE 18

### 艾斯迪比路之街（[illegible]）

出击人数：6人　　加入队员：NIL

[illegible]

[illegible]……只要利用弓箭手及攻击魔法便可以将他消灭。

## QUEST 43

### 沙兹利送来的信（サジリからの手纸）

情报费用：0　　报酬：0
期限：无期限　　出击人数：NIL
加入队员：NIL

沙兹利在调查“达利隆 卿”的事情上发现了一些非常重要的事，原来“达利隆”是一个假的名字，他的真实名字是“玛路卡（マルカー）”，而且他更是一名炼金术士，于至详细的事情则未能查明。而目前所知道的只是“达利隆 卿”从来都不离开自己的寓所，而且一直以来，他那寓所也带着一种不寻常的宁静。而出入他寓所的人，眼睛就好像没有灵魂似的，完全没有光彩……现在沙兹利便要潜入“达利隆 卿”的寓所之中，进行调查。

听到玛路卡这个名字，艾多妮斯有着很大的反应，原来当日令她失去右手的人便是这个叫玛路卡的人，在艾多妮斯口中，玛路卡是一个恶魔，一个恶魔炼金术士，所以，现在沙兹利的处境非常危险，甚至已经被玛路卡捉住了也说不定。

## STORY BATTLE 19

### 艾斯迪比路之街（[illegible]）

出击人数：6人　　加入队员：NIL

[illegible]

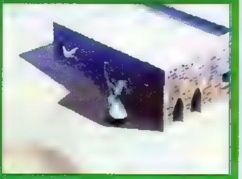
[illegible]

## STORY BATTLE 20

### 被埋之街 [illegible]（埋もれた街 [illegible]）

出击人数：6人　加入队员：NIL

[illegible]



[illegible]

## QUEST 44

### 破坏暴走机兵哥尼（暴走机兵ゴーレ破坏）

情报费用：500　　报酬：10000
期限：10日　　出击人数：3人
加入队员：NIL

在“艾斯迪比路之街”之中出现暴走的“机兵哥尼”，再这样下去镇便会被完全破坏，现正征求可以将兵破坏的人协助。

如果主角等人的平均LEVEL是达到15或以上的话，便可以接受这个QUEST的挑战，因为在这场战斗之中，主角等人要面对的“机兵哥尼”，全部LEVEL都达到18的程度，而HP方面则是825，而最麻烦的便是在中有3名“精灵使”，全部都是LEVEL 5，所以首要的目的便是保护他们，当然，在这场战斗之中，他们的死是不会做成任何影响，所以救不救他们就由大家决定吧！

大家先不要被825的HP吓倒，因为以目前主角等人的战斗力，这样的HP其实不是一个太大的难题，在这场战斗之中，最重要的反而是回避和防御的能力，因为对手的“机兵哥尼”的防御力不算是太强，反而攻击力相当惊人，如果没有超卓的回避或防御能力，相信很难抵挡他们的攻击。

出击人选方面，由于只有3名选择，所以必定要选择最强的3人，当中必定要包括拥有回复魔法的佩莉；拥有自动HP回复（Ez）的玲及自动MP回复（Ez）的格兰度。这3人的出击可以互补不足，又可以有自动回复HP和MP的功用，再加上格兰度强大的攻击力，是一个不错的选择。

战斗开始之时，要尽快解决在同一层上的机兵，否则会受到多方面的攻击，进攻方面，不妨使用格兰度作为人盾，他既有强大的攻击力，HP方面也比其他人物高，是前卫的最佳人选 至于玲的弓箭则是后卫的上佳人选，再加上攻击魔法“STORM”，要消灭一只机兵绝对不是难事。之后便是在下方上来的机兵，对付的方法一模一样，所以也不多讲了；至于最高点的一只，其实和之前对付“暗黑兵”的方法一样，只要全部人留在下层，他便不会主动出击，在下方慢慢将他射死便可以了。

## QUEST 45

### 开不到的金库（开かない金库）

情报费用：1000　　报酬：4000
期限：无期限　　出击人数：NIL
加入队员：NIL

因为遗失了金库的钥匙，所以无法打开金库，现正寻求可以打开金库的人，只要可以打开金库，物主便会给予报酬。

这是一个只有盗贼才可以实行的QUEST，到这个阶段为止，主角的队伍之中只有一名盗贼，然而他出击的机会实在不多，所以大家要实行这个QUEST，一定要先将这盗贼锻炼锻炼，本任务是否成功是看盗贼的器用。

## QUEST 46

### 机械人形之残骸

情报费用：500　　报酬：0
期限：无期限　　出击人数：NIL
加入队员：NIL

近日在“艾斯迪比路之街”发现非常多的机械人的残骸，这些残骸全是由炼金术所做成的，然而，这些残骸与比锡所制造的机兵却不太相似。同时，现在“达利隆 卿”又已经不复存在，而他的寓所又已经成为一个空壳，或许这些残骸会和他有一点关系也说不定。

## QUEST 47

### 历巴武斗大会（レーバ武斗大会）

情报费用：500　报酬：0
期限：13日　出击人数：NIL
加入队员：NIL

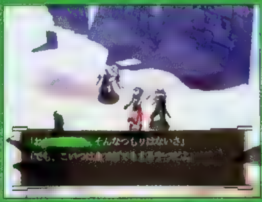
其实这是一个通报QUEST，在每个月的1～5日也会有“历巴武斗大会”，而举行的地点是在“交易都市比路拿”。在每场比赛之中胜出便可以得到奖品，而得到最后胜利则可以得到连商店也找到不的珍贵奖品。不要忘记，参加比赛的费用是10000元。

## STORY BATTLE 20

### 萨路多砂丘（ピルト砂丘）

出击人数：6人　加入队员：NIL

路多砂丘”，这个地方也是给重重的沙漠所覆盖着，面 [illegible]



[illegible]

## EVENT

### 露明的房间

大家还记得在之前的战斗之后，佩莉暗地里将一只信鸽放了出去，原来一直以来，佩莉都会将众人的行动报告给露明知道……这时候，那神秘的声音又再次出现，他似乎对主角等人的行动非常关心，当他从露明口中得知众人的目的地是“尼路多”之后，不禁欣然大笑起来……

## QUEST 47（续）

### 历巴武斗大会（レーバ武斗大会）

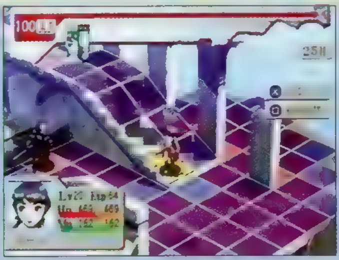
情报费用：500　报酬：0
出击人数：1人　加入队员：NIL

到达4月1日，主角等人便要回到“交易都市比路拿”，参加每月一次的“历巴武斗大会”，而参加这个武斗大会的人数只限1人，而且这是一场“求生式”的战斗，参加者要连续战斗9场，如果能够捱到最后一场，而且胜出的话便算是真正的胜利者，然而在途中是不可以换人，也不可以更换装备，所以在进入比赛之前，玩家一定要为出战的人物选择最适当的装备。

因为在连续9场的战斗之中，会遇上不同类型的对手，而且损伤是不能避免的，再加上地形方面最有高有低，综合所有的资料及要求，这场“历巴武斗大会”唯一有资格参加的便是队中的弓箭手玲，她本身有强的攻击力，而且可以修得“自动HP回复”，弓箭的远距离攻击又可以对抗炼金术士的魔法攻击，所以玲在是这场战斗的不二之选。

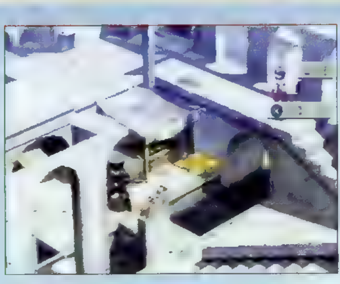
而装备方面便是这9场战斗的要诀，首先，大家要将玲的重量减到最低，而且她一定要修得“JUMP+1”，这是非常重要的，而她身上的装备，其实也应该全部解下来，当然要给买她最强的弓，除此之外，如果有增加“JUMP”的道具也要给玲装上一至两件，确保她在行动之中不受到高低差的影响。

### ◆第一战　剑士[LV.12]　奖金：500



第一战的剑士的攻击力不是太高，不过要无惊无险的通过，便最好在最短时间之内跑到楼梯之上，这样剑士便会在下面不停的走来走去，玲便可以轻轻松松将他解决。

### ◆第二战　长枪兵[LV.12]　奖金：1000



第二战的长枪兵没有之前的剑士那样呆，而且他的跳跃功夫实在不差，玲不妨和他玩玩“游花园”，以目前玲的移动和跳跃力，可以绕过他走到对面，令长枪兵留在下方，之后便可以利用对付剑士的同一方法决他。

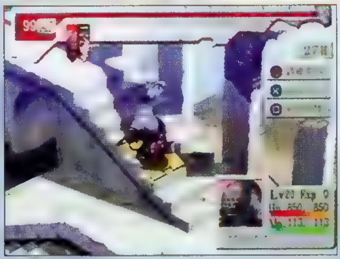
### ◆第三战　剑士[LV.16]　奖金：2000

由于这个剑士是是在上方出现的，所以较难将他引到下方解决，唯有便是玲自己跑到下方，让他留在上方，同样以一种令敌人不能直接攻击的策略来将他解决。

### ◆第四战　炼金术士[LV.20]　奖金：4000

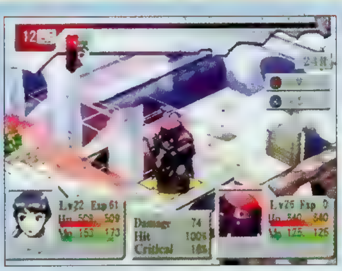
如果玲现在身处下方的平台的话，第4名对手出现的方位正好是对面的上方位置，这位置对玲是绝对不利的，因为对手是一名炼金术士，他的攻击魔法相当利害，所以玲最好可以尽量后退，将对手也引下来，在水平地点作战，就算不能占上风也不会有任何的损失。由于以AP计算，玲可以先发两箭，所以，虽然会受到一点损伤，不过玲也可以在这场战斗中取胜。

### ◆第五战　战斧兵[LV.23]　奖金：6000



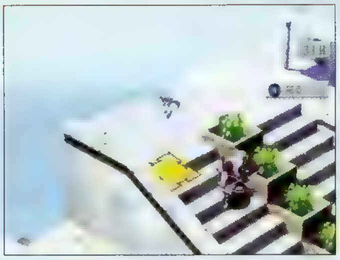
相对之前的对手，战斧兵的移动能力便相应较低，所以又可以利用移动的盲点来对付他，而为了安全，最好便是引他到有小屋的一边战斗，因为这里的高度可以确保他不能跳上来，这样便可以安心的作战了。

### ◆第六战　拳击兵[LV.26]　奖金：8000



这对手的出击位置刚好在低位，相当容易对付，不过，当将他引到墙边时，要小心计算，因为要提防他使用特殊攻击来对付玲，因为特殊攻击是不会受到高度限制的。而且战斗之中，玲要向右边桥的方向退，这是为了预备之后的数场战斗。

### ◆第七战　弓箭手[LV.30]　奖金：10000



由于大家都是弓箭手，所以攻击的距离也是一样的，这是一场非常势均力敌的比试……其实如果走位得宜的话，其实这才是最一面倒的比赛。如果大家依之前的行动方法，现在应该是在桥的附近，这时候，应该按兵不动，直至弓箭手来到桥下的窄巷，玲在这里候便要计算对手的射程，以弓箭手的5格射程计算，玲应该站在第6格，之后向前行一格，攻击一次，向后退一格的方法将对手消灭。

◆第八战　炼金术士[LV.35]奖金：15000

这是9场战斗之中最漫长的一场，因为对手是LEVEL 35的炼金术士，除了有5格射程的攻击法之外，也可以使用回复魔法，再加上"自动MP回复"，令他似乎有无限的战斗力。对付这对手的方法，基本上和对付弓箭手差不多，不过便要再多一点的技巧，首先，位置方面和之前对弓箭手的一样，只是移动的步数是刚才的双倍，即是移前2格，攻击一次，再向后移动2格，大家会有一个疑问，便是这么低的破坏力，怎么可以击倒对手呢？答案是对手会为玲带来快速提升LEVEL的机会，当玲的LEVEL提升至34之后，单发的攻击已经会有超过100的破坏力，这样，便可以令对手入不敷支，MP指数会越来越低，结果便会变成没有MP使用攻击魔法和回复魔法，这时便是击倒他的好机会。

◆最终战　剑士[LV.40]　奖金：20000

这场战斗理论上是非常的简单，因为对手只是一名剑士，而他最厉害的便是LEVEL 40这个数字，而且由于他的移动速度非常高，如果和他斗快的话一定会输，所以最好的方法便是到一个他不能到的地点，那便是在场中最高的平台之上，这也是在装备之时要大家令玲的跳跃力提高的最主要原因，这样，玲便可以借助木箱跳到平台之上，而剑士则只能在下方跑来跑去，结果……当然会是玲得到最后胜利！

在得到最后胜利之后，除了可以得到每场比赛的奖金之外，更可以得到珍贵的道具"ブルーリボン"。

## QUEST 48

### 军事演习

情报费用：500　报酬：2000
出击人数：6人　加入队员：NIL

这次是游戏之中的第3次"军事演习"，然而，这次的军事演习可能会令大家有点儿失望，因为在这场演习之中，对手的LEVEL竟然和上一次的一样是LEVEL 16，就连出击的对手兵种也是完全一样，所以对目前的主角等人而言，这就等于是例行工事，没有什么挑战性，而且也没有什么特别的收获，再加上刚才完成了"历巴武斗大会"的玲，目前的LEVEL最少也有39，所以只要到"叛军据点"便可以参加，一定可以顺利获胜。

## QUEST 49

### 暴虐之霸王军

情报费用：2000　报酬：7000
期限：10日　出击人数：3人
加入队员：NIL

霸王军在"艾斯迪比路之街"肆虐，袭击在那里的平民，这任务是要将那里出现的霸王军赶走，救出那里的平民。

在这场战斗之中，主角等只可以出动3人，战斗力似乎是少了一点，不过，最重要是救出平民，这似乎已经是足够了。而出动的成员方面，在下方只要放玲一人已经足够，至于上方，则是一个有较高移动力的人物加上一个有回复能力的人物。

在版图左边的人物基本上是无法拯救的，所以大家也不用太着意，因为只有全部平民死亡才算是失败，所以死了一个其实没有什么大不了。至于这里最麻烦的敌人便是在左边的弓箭手，要利用上方可快速移动的人物，尽快跑到楼梯之上将他消灭，否则便会受到很大的伤害。至于在下方的战斗其实非常平淡，因为玲的战斗力已经远远超越了在场的所有人，所以这里的平民根本上不会有任何的危险。

## QUEST 50

### 将药交给病人（病人に药を）

情报费用：100　报酬：0
期限：7日　出击人数：NIL
加入队员：NIL

委托人的母亲因为被顽疾缠身，一定要找到奇药"プレスの果实"才可以医治，但因为要在母亲旁边加以照料，所以未能外出寻找奇药，能找到"プレスの果实"的人便请将它带到"被埋之街 斯步美路"。

这是一个合成的QUEST，要找到这RANK 7的道具，在这个阶段其实一定要靠自己合成出来，而以目前在商店可以购买的材料，是绝对可以合成这种具出来的。而必要的材料便是RANK 5的短剑"グラディウス"、RANK 5的盔甲"チェインメイル"两件及RANK 5的衣服"暗の衣"。合成法法如下：

"グラディウス"＋"チェインメイル"＝"光破の炼金术书"
"暗の衣"＋"チェインメイル"＝"バーンナックル"
"光破の炼金术书"＋"バーンナックル"＝"プレスの果实"

成功将完成了的"プレスの果实"送到"被埋之街 斯步美路"，虽然得不到任何金钱上的报酬，却可以得到珍贵的道具"ブルーリボン"。

## STORY BATTLE 21

### 贝蒂沙漠（[illegible]沙漠）

出击人数：6人　加入队员：NIL

[illegible]

[illegible]

## EVENT

### 艾基礼拜堂 2楼

镜头一转，回到"艾基礼拜堂2楼"，这时候已经是深夜，当所有人也睡觉的时候，在"巴拉殊城 地下水道"之中出现过的神秘女孩又再出现，她似乎很希望将比锡和主角重新拉到一起，而且她也希望和主角成为朋友，脱离孤独的生活。然而，她的想法似乎是偏激了一点，她以为只要她将"精灵之门"破坏，便可以修补比锡和主角之间的关系。于是她便将数部"机兵哥尼"带走……

## QUEST 51

### 沙漠之行商人

情报费用：3000　报酬：7500
期限：10日　出击人数：6
加入队员：NIL

大家还记得那个冒称见到人鱼的商人吗？他因为这些不实的行为而被流放到沙漠，他现在似乎已经经过反省，而且希望有人可以将他带离沙漠……

刚巧这时候主角等人也在这个沙漠之中，便尽管前去看看这商人又有什么事情。他表面上说自己已经知道错，而且如果主角可以将他放走，他会将"幻之绿州之水（幻のオアシスの水）"送给主角……这里有两个选择，分别是"解放してあげる"和"放っておく"。选择前者，将商人放走的话，便不会得到任何的报酬；而选择"放っておく"的话，除了可以得到报酬之外，在之后更加会有新的QUEST出现。

## STORY BATTLE 22

### 没有名字的难民村落（[illegible]难民集落）

出击人数：6人　加入队员：NIL

[illegible]

[illegible]

## EVENT

### 玛尼王国首都 尼路多

一方面，在沙漠之中出现过的神秘女子出现在一个像是古代遗迹的地方，她本来是要来破坏"精灵之门"，然而现在有人会为她代劳……

原来神秘女孩也来到这里，为了要成为主角的朋友，她一定要快主角一步找到"精灵之门"并将之破坏……

文：修改之神

# 回忆当年的感动

## ——PS2用SFC模拟器SNES STATION

硬件博士

在之前的杂志中，我们曾经多次介绍过游戏相关的工具软件、模拟器以及各种有关硬件，也受到了不少读者的好评。在2005年《GAME 科技风》正式更名为《GAMEWIND 游戏风》之后，这些内容也有了一个固定的栏目，也就是这次初次与大家见面的“硬件博士”。在这里仍然会为大家介绍更多让我们游戏进行得更方便、更有乐趣的知识和工具，无论是最新的强力金手指软件，还是突破性的模拟器进展，乃至各种硬件的判别与比较等各项内容都是我们所关注的，一句话，游戏相关的各种内容都会在这个栏目中出现！

本栏目会保持每期一篇较深入的文章，务求读者看之能懂、看后能用；在之后的栏目中，还会加入类似游戏短新闻的简短介绍，以弥补半月刊的专题文章在资讯方面的时间问题。作为一本新生杂志中的全新栏目，小编 SEED 热情征求广大读者的意见和建议，无论是信件还是电子邮件都同样欢迎。来信地址请参考“读编漫话”中的相关内容，而我们新的电子邮件地址为 gamewind@vip.163.com，期待你们的来信！

神作《最终幻想VI》
当潘多拉魔盒打开的时候，贪欲，妒忌，绝望……诸多的罪恶纷纷涌出，世界陷入黑暗的深渊；可是，在那盒底，仍然有一件东西留了下来，这就是——希望！
天娜知道自己是半人半幻兽时的那种彷徨；还有失去了战斗能力的蒂娜为了保护孤儿们，终于再度变身为幻兽……
与杰夫卡决战之前，每人的一句心声……
坂口博信＋堀井雄二＋鸟山明三位巨匠联手的《时空之旅》
决战 LAVOS 时，玛露公主的誓言：“我们要拥有自己的未来！”
《圣龙传说》
公主 SAMA 才是王道，忍者们，去把帝国将军给我做了！
创造世界的真 ARPG《天地创造》
我就是神！！
《幻想传说》
达奥斯是正义！（盐泽兼人大人啊……）
《皇家骑士团 2》
为了理想，能否弄脏自己的手？
世间之事无法断言……
《超级机器人大战》
钢之魂！！

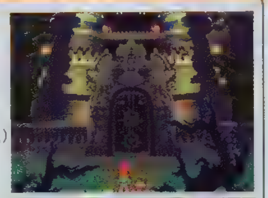
超级任天堂于1990年11月21日发售，至97年可以说是功成身退，留给我们的是无数经典名作。那段时间真可说是游戏的黄金时代，你唯一要担心的就是好游戏太多，没时间去玩，我最难忘的电玩时刻。是啊，好像我们在每个游戏中似乎都在体验着那个虚幻的情节，我们会随着它的起伏而兴奋，悲伤和感动。多少时间过去。当回想起那个时刻，总是难以忘怀，留下了一个个难忘的回忆……

也许，现在的游戏只有《FF XII》才能让你稍微关注一下，真是游戏界的悲哀……现在的游戏界怀旧、复刻大行其道，借着电脑界刮起的模拟器之风，再加上PS2强大的机能，当年留下我们无数回忆的超任也终于登上了PS2的大舞台！这个模拟器的名字就叫SNES STATION！感谢模拟器的作者们，正是因为他们，才能让我们再一次在 PS2 上回忆当年的感动！

## SFC 性能介绍

### SFC [illegible]

CPU：MACINTOSH 65C816（16Bit），RISC 精简指令集架构
主频：2.68～3.58MHz
主内存：1M
CACHE：4K
PPU（图形处理器）：16Bit 专用 CPU × 2
显示内存：0.5M（256K × 2）
分辨率：256 × 224（非交错模式）～512 × 448（交错模式）
最高发色数：32768
同时发色数：256 / 32768（子屏幕叠加 / 消去方式）
静态画面同时发色数：2048
最大 SPRITES（活动块）数量：128
SPRITES 大小：8 × 8～64 × 64 像素（4096 点）
背景卷轴：最高 4+1 层（最后一层为固定背景）
调色板：15Bit（32768）/ 16Bit（65536），可替换
硬件特效：回转，ZOOM，淡入淡出，半透明，马赛克，Mode7
音频处理器：SONY SPC700（8Bit），集成于主 CPU 内
声道：8 轨 PCM，11KHz～32KHz
音效内存：256K



### 卡带特殊机能

DSP-1：NINTENDO 公司开发的机能增强技术，配合集成于游戏卡带内的一块特制的 10.5MHz RISC CPU，可以提高画面处理速度。使用的游戏主要有《马里奥赛车》等。

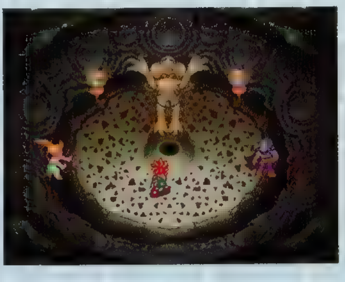
DSP-2：美国 NINTENDO 公司（NOA）开发，DSP-1 的加强版，RISC CPU 的工作频率为 16.6MHz，增强了处理浮点运算的功能。多用于欧美游戏，使用的游戏主要有《粒子斗士》等。

SUPER-FX：NINTENDO 公司和 SGI 公司合作开发，和 DSP-1 / DSP-2 类似，不过 RISC CPU 的工作频率为 21MHz，主要用于处理大量浮点运算的 3D 多边形游戏，最有名的游戏就是只有 8M 容量的《星际火狐》。

C4-CHIP：CAPCOM 公司开发，和 DSP-2 类似，RISC CPU 的工作频率同样为 16.6MHz，不过主要用于 2D 运算，被 CAPCOM 用于《洛克人 2 / 3》的卡带上。

S-DD1：NINTENDO 公司和 SGI 公司合作开发的一种数据压缩技术，主要用于压缩大量超越 SFC 卡带极限容量的图象数据，在卡带内有专用解压芯片，相当于将 SFC 的显存扩大了一倍以上。画面特效等方面几乎可以超越 SFC 本身的机能。使用的游戏有 48M 的《星之海洋》，40M 的《天外魔境 ZERO》和《大贝兽物语 2》，还有移植自街机的《街霸 ZERO2》。

S-RTC 时钟系统：卡带内集成了一块时钟芯片，在不同时间有可能会对游戏内容产生变化，类似现在我们熟悉的《口袋妖怪》。使用的游戏有《天外魔境 ZERO》。



卡带容量：2M（256KB）～48M（6MB）

极限容量：64M（8MB），但没有游戏使用过，因为有了 NINTENDO 公司和 SGI 公司合作开发的 S-DD1 数据压缩技术，所以容量已经不是重要问题，同时 SFC 那时也已经步入晚期，卡带和 CD－ROM 的较量早已经结束，已经没有多少公司对高成本的卡带感兴趣。（HUDSON 制作《大贝兽物语 2》的时候曾经想使用 64M，但考虑到成本问题，最后使用了 S-DD1 数据压缩技术，卡带容量也缩水为 40M）。

记录方式：S-RAM 电池记录，64K（8KB）～256K（32KB）

### 外设

鼠标，光线枪，多人分插，SUPER GAMEBOY，SFC CD－ROM，NINTENDO POWER 可录卡（《火炎之纹章 776》），SATELLA VIEW 卫星放送系统等。

### 非官方“特殊”外设

磁碟机（容量 16M～128M），光碟机（不能单独使用，是配合磁碟机使用的，一张盘有无数个游戏，相当于无数张磁碟。和官方一个游戏一张盘的 SFC CD－ROM 不同），金手指卡，各种烧录卡等。

## SNES STATION 介绍与使用

通过上面的机能数据可以看出，想要完美模拟 SFC 相当不容易。第一个 SFC 模拟器应该是 1996 年的 SPW，虽然只能玩少数几个游戏，又没有声音，效果非常不理想，但无疑是打开了一个突破口，从此 ESNES、VSMC、SNESE 等模拟器纷纷

出现。直到1997年，SNES9X DEVELOPMENT TEAM推出了SNES9X，出色的效果和唯一能支持声音的光环使得SNES9X一支独秀！不久，ZSNES——一个新的超任模拟器出现了，模拟效果和SNES9X不相上下，而且第一个版本就能支持声音，绝对是SNES9X“被绑定的对手”！双方于是开始了长时间的技术大比拼，MODE7、半透明特效、DSP、SUPER-FX……一个一个技术难关被模拟成功，甚至连卫星放送系统也提上了开发计划，这两个最完美的SFC模拟器直到现在还在一直更新……

因为SNES9X是开放源代码的，而且SNES9X DEVELOPMENT TEAM制作过WINDOWS CE、LINUX、MAC OS-X等版本的SNES9X，所以很多模拟器都借鉴了SNES9X的成果，比如DC上的SFC模拟器就是直接移植SNES9X WINDOWS CE版，而PS2的操作系统是LINUX，SNES STATION顺理成章的就是改进自SNES9X LINUX版。

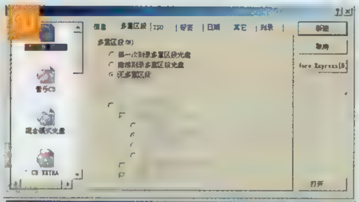
SNES STATION目前最新版本是0.23WIP，下载地址为

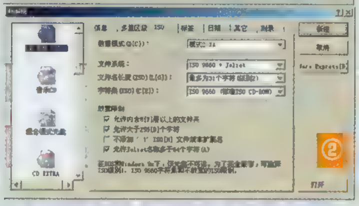
http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#sfc

## 下载与刻录

因为SFC模拟器的特殊性，需要用到游戏ROM文件，所以SNES STATION的刻录方法和一般PS2游戏光盘刻录方法不同，比较麻烦，下面会详细介绍。

首先要确定你的PS2安装了直读，而且直读必须可以读取PS2 CD游戏（比如《铁拳TT》和“《实况足球》系列”），然后将下载的SNES.ZIP解开，里面有SNES_EMU.ELF、INSTALL.CNF、SYSTEM.CNF三个文件，这三个文件就是模拟器的主程序文件，游戏ROM请大家自行到各大模拟器网站寻找吧。





然后需要用到的就是著名的刻录软件NERO BURNING ROM，现在最新的版本是6.6，文件大小约为28MB。

官方下载地址

http://www.nero.com/en/select_server.php?pak=1

因为是英文版，还需要下载简体中文语言包，文件大小约为7MB。

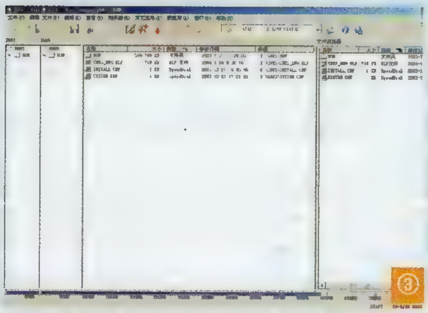
官方简体中文语言包下载地址

http://www.nero.com/en/download_sp.php?pak=1&spla=chs

安装完成后运行NERO BURNING ROM，按CTRL+N新建编辑，在左边选“CD－ROM（ISO）”，点右边的“多重区段”栏，选“无多重区段”（图1），再点“ISO”栏，在“数据模式”下选“模式2／XA”，“文件系统”选ISO9660+JOLIET，“文件名长度”选“最多为31个字符（级别2）”，“字符集”选“ISO9660（标准ISO CD－ROM）”，下面的“放宽限制”不用更改，但是如果你要刻录的ROM文件名超过31个字符长度（比如经过GOOD SNES TOOLS改名的ROM），就要把“允许JOLIET名称多于64个字符”也选上。（图2）。最后点“标签”栏，把“光盘名称”由默认的“新建”改成英文，但最好不要超过8个字符的长度，比如就叫“SNES”。

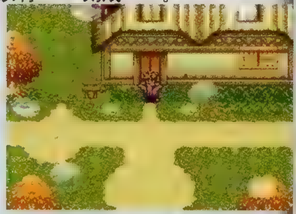
全部设定完成后选择右边的“新建”，会弹出左右两个类似WINDOWS资源管理器一样的界面，右面是你机器上的文件，左面就是你要加入到光盘里的文件。现在这张光盘什么都没有，所以是空的。

在右边打开刚才解压后的SNES STATION文件夹，将SNES_EMU.ELF、INSTALL.CNF、SYSTEM.CNF这三个文件“拖”到左边，注意是“拖”那三个解开后的文件，不是把上一层的文件夹或ZIP拖进去，总之就是让右边也有SNES_EMU.ELF、INSTALL.CNF、SYSTEM.CNF这三个文件。（图3）



现在应该加入游戏ROM文件了，当然你也可以在这张盘上不刻ROM，另刻一张，反正模拟器支持换盘。那样现在就可以点“刻录”了！

在左边点鼠标右键选“新建文件夹”，文件夹名为“ROM”，然后鼠标左键双点“ROM”文件夹进入，从左边将你要刻录的ROM文件拖进去，游戏ROM文件支持SMC、FIG、058格式，也支持ZIP格式，但要注意ROM文件名不能为中文。还要注意下面的光盘总容量进度条，可别加入太多反而超了。当然，一张装不下可以多刻几张盘分着装，有条件的读者朋友更可以将ROM刻成DVD。



最后点“刻录”，“写入速度”选8X，特别是用COMBO刻录机时。

把ROM压缩成ZIP时要注意，一个ZIP里只能包括一个游戏，多个游戏压成一个ZIP是没有用的。还有一点是SNES STATION不支持ZIP内的文件夹嵌套，也就是说压缩完后打开这个ZIP，里面看到的应该是这个游戏ROM文件，而不是包含这个ROM的文件夹。所以注意压缩游戏时注意不要把文件夹也压进去，直接在ROM文件名上点右键选WINZIP、WINRAR进行压缩，而不要在包含这个ROM的上一级文件夹上点右键压缩。

为方便大家使用，我将SNES STATION直接做成了NRG光盘镜像文件，下载后解开，然后直接用NERO EXPRESS刻录即可，文件大小约为8MB。

SNES STATION镜像文件下载地址

http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#sfc

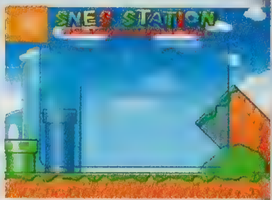
运行NERO EXPRESS，选“光盘镜象或保存的项目”，再选择先前解出来的“SNESSTATION.NRG”文件，再提醒一次，“写入速度”越慢越好，最后点“下一步”进行刻录。

这个镜像里面附带了《FF Ⅳ》、《FF Ⅴ》、《FF Ⅵ》以及《FF Ⅵ》中文版的超级修改版，效果可以参考http://www.fireemblem.net/cjb/xg/index-xg-sfc.htm

当然，这个版本的SNES STATION在刻录时就无法加入新的ROM文件了，需要再单独刻录一张ROM光盘。刻录方法非常简单，运行NERO EXPRESS，选“数据光盘”→“数据光盘”，然后什么选项也不用改，点鼠标右键选新建一个名为“ROM”的文件夹，直接点“添加”把所有要刻的ROM文件拖到那个ROM文件夹里，然后一路“下一步”就OK！

如果是刻录DVD格式的ROM光盘，3开头的PS2请用DVD－R／RW的光盘，5开头的DVD+／-R的光盘都可以。

# SNES STATION的使用




全部搞定后用SNES STATION光盘启动PS2，会进入SNES STATION漂亮的主界面，第一次运行时会弹出版权声明，然后会显示当前光盘上的文件夹。如果这张光盘上没有游戏ROM，或者你要玩的游戏在别的光盘上，按SELECT键，程序会自动提示你换盘，换完后按×键确认。（图4）

如果放盘后出现提示“没有放入PS1／PS2游戏光盘”的红屏画面，多数都是盘片质量的问题，请换一张质量好一点的刻录盘（比如SONY原装金盘），用最低的刻录速度重新刻一张试试，如果还不行，那十有八九是PS2的光头老化，有经验的朋友可以拿光头功率开刀（事先声明，出现问题本人不负任何责任！），如果还不行，那就只有换光头了……

## OPTION

按△键可以弹出OPTION选项菜单（图5），从上到下依次是

SOUND ON／OFF：声音开／关。

SOUND MONO／STERRO：单声道／立体声。

SOUND FREQUENCY：音质，有12KHz、24KHz、48KHz三种。

ALT SOUND DECODE：混音开／关。

DISPLAY FRAMRATE：FPS显示开／关。

DISPLAY MODE：显示模式，有自动／NTSC／PAL三种。

CALIBRATE SCREEN：屏幕位置调整。

MC SAVE MANAGER：记录管理器。

SNES SHOULDERS：L／R键设定，选择是使用L1／R1还是L2／R2作为L／R键。

IN GAME MENU：游戏中的控制菜单呼出热键，如果你在SNES SHOULDERS选项使用了L1／R1作为L／R键，呼出热键就是L2＋R2，反之就是L1＋R1。

方向键：方向键／左摇杆　A键：○键

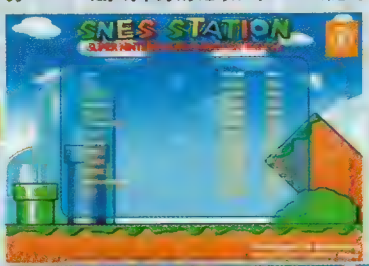
B键：×键　X键：△键

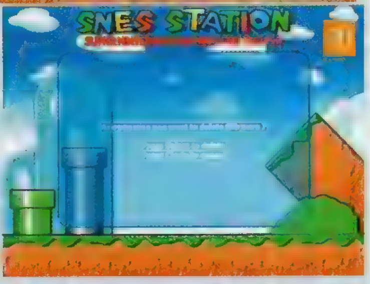
Y键：□键　L／R键：根据SNES SHOULDERS里的选择而定。

SELECT和START两者相同。

## 记录管理器：（图6）

记录管理器里可以看到游戏记录，分SRAM（游戏本身的记录）和001（随时记录），在记录名上按□键可以删除，按SELECT确认删除，按○键取消。（图7）




## 游戏控制菜单：（图8）

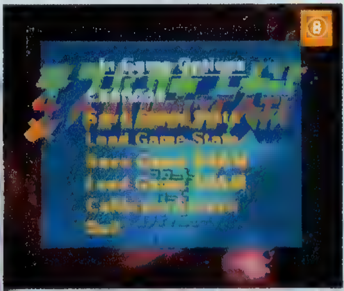
进入包含ROM的文件夹后会看到ROM列表，在ROM名上按×键就可以运行游戏。游戏运行中随时按L2＋R2（或者L1＋R1）可以弹出游戏控制菜单，从上到下依次是

CONTINUE：继续游戏。

SAVE GAME STATE：随时记录，模拟器最方便的功能，特别是玩《超级机器人大战》的时候！

LOAD GAME STATE：读取随时记录。

SAVE GAME SRAM：将当前游戏的电池记录写入PS2记录卡，这样才能在记录管理器里看到。如果你用过SFC磁碟机可以很容易理解，游戏的电池记录一开始是“临时”保存在PS2的内存中的，退出游戏或关机就没了。所以如果你在游戏中记录过了，退出游戏之前一定要先选择一下这个选项，将内存中的记录写入记录卡，不然可就白打了……当然最保险的就是刚进游戏时就先选一下这个选项，这样退出游戏时就会先自动将记录写入记录卡再退出。




LOAD GAME SRAM：读取PS2记录卡中的当前游戏的电池记录，一般来说刚进入游戏时，程序会自动在记录卡查找这个游戏的记录并读取，但也有部分游戏不会自动查找，结果就是你明明记录过，但就是没法在游戏中读取记录，这时先选择一下这个选项，一般就可以解决问题。（有的游戏比如ACT没有记录功能，这两个选项就是灰色的，无法选择。）

CALIBRATE SCREEN：屏幕位置调整，和OPTION里的相同。

QUIT：退出游戏，可别忘了先写入记录卡哦！

# 游戏兼容性列表

选择了60个“大作”进行测试，结果非常令人满意！

## 正常运行

| | |
|---|---|
| 最终幻想4（SQUARE，8M） | 超级机器人大战3（BANPRESTO，12M） |
| 最终幻想5（SQUARE，16M） | 超级机器人大战4（BANPRESTO，24M） |
| 最终幻想6（SQUARE，24M） | 超级机器人大战EX（BANPRESTO，16M） |
| 最终幻想6 中文版（SQUARE，24M） | 战斗机器人列传（BANPRESTO，24M） |
| 前线任务（SQUARE，34M） | 魔剑美神（BANPRESTO，12M） |
| 前线任务外传·枪之危机（SQUARE，24M） | 龙珠Z·超武斗传3（BANDAI，16M） |
| 圣龙传说（SQUARE，32M） | 灌篮高手SD（BANDAI，12M） |
| 天地创造（ENIX／QUITENT，32M） | 大航海时代2（KOEI，16M） |
| 天地创造 中文版（ENIX／QUITENT，32M） | 恶魔城XX（KONAMI，16M） |
| 佳尔亚幻想记（ENIX／QUITENT，16M） | 极上Q版沙罗曼蛇（KONAMI，32M） |
| 勇者斗恶龙6（ENIX，32M） | 超级马里奥RPG（NINTENDO／SQUARE，32M） |
| 神秘的约柜（ENIX，32M） | 塞尔达传说·众神之三角力量（NINTENDO，8M） |
| J计划（ENIX，24M） | 超级大金刚3（NINTENDO，32M） |
| 真女神转生 IF（ATLUS，16M） | 超级银河战士（NINTENDO，24M） |
| 伊苏5（FALCOM，24M） | MOTHER2（NINTENDO，24M） |
| 皇家骑士团1（QUEST，12M） | 16人街霸（CAPCOM，32M） |
| 皇家骑士团2（QUEST，24M） | 幽游白书·魔界最强列传（NAMCO，24M） |
| 火炎之纹章 纹章之谜（INTELLIGENT SYSTEM，24M） | 乱马1／2·朱猫团的秘宝（BANDAI，12M） |
| 火炎之纹章 圣战的系谱（INTELLIGENT SYSTEM，32M） | 鬼神童子·天地鸣动（HUNDON，16M） |
| 梦幻模拟战（NCS／MASYNA，16M） | 罗德斯岛战记（角川书店，24M） |
| 翡翠龙传说（MEDIA WORKS，16M） | 银河英雄传说（德间书店，8M） |

## 有问题但基本不影响运行

超时空之轮（SQUARE／ENIX，32M）：克鲁诺上法庭的场景看不到玻璃上的万花筒特效，LAVOS使用时空转换时没有半透明效果。

圣剑传说3（SQUARE，32M）：游戏选项的光标错位。

浪漫沙加3（SQUARE，32M）：开头人物选择的文字错位

鲁多拉秘宝（SQUARE，32M）：对话框内的文字看不清。

幻想传说（NAMCO，48M）：开头歌曲有杂音，将SOUND FREQUENCY从48KHz改成24KHz可以解决。

心跳回忆（KONAMI，32M）：对话框内的文字重叠，记录时看不到光标。

魔装机神（BANPRESTO，32M）：战斗画面较慢，3D大地图画面移动速度非常慢。

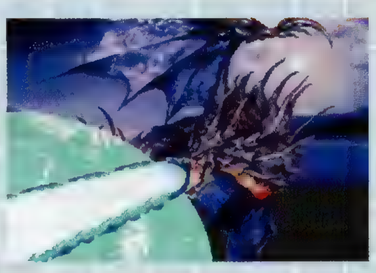
天地无用（BANPRESTO，16M）：战斗地图边缘的彩虹特效和背景重叠。

足球小将5（TECMO，16M）：声音与画面不同步。

## 有严重问题，基本无法正常游戏

马里奥赛车（NINTENDO，8M）：画面严重花屏。

星际火狐（NINTENDO，8M）：画面严重花屏。



火炎之纹章　多拉基亚776（INTELLIGENT SYSTEM，32M）：选择SAVE GAME SRAM写入记录时死机。

魔神转生2（ATLUS，16M）：游戏无法记录，只能使用随时记录功能。

3X3只眼·兽魔奉还（BANPRESTO，16M）：游戏不定时死机，进入妖击社后立刻定版。

## 无法运行

星之海洋（TRI-ACE，48M）：无法运行。

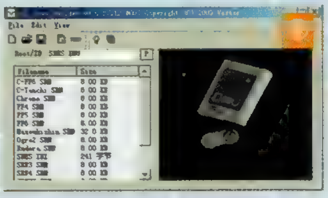
天外魔境ZERO（HUDSON，40M）：无法运行。

大贝兽物语2（HUDSON，40M）：无法运行。

龙珠Z·HYPER DIMENSION（BANDAI，32M）：无法运行。

从上面的游戏兼容性列表我们可以看出，因为SNES STATION移植自LINUX版SNES9X，所以游戏兼容性非常高，基本上90%的游戏都可以正常运行，即使有问题也并非很严重，大多数只是些速度慢、画面有小BUG、声音模拟部分有杂音等小问题。唯一的缺点就是使用了DSP、SUPER-FX等特殊芯片的游戏运行的还不是很好，另外不支持使用了S-DD1数据压缩技术的游戏……

# 电脑与PS2记录互转



相信很多读者朋友都使用过电脑上的SNES9X，说不定还会有一些重要的游戏记录，那么有没有办法能让电脑上的这些记录用在PS2上呢？当然有，只需要用到一个小软件——PS2 SAVE BUILDER！

PS2 SAVE BUILDER下载地址

http://www.fireemblem.net/cjb/index-xg.htm

使用XPort2将PS2记录卡内的SNES STATION的记录复制到电脑上（方法可以参考这里http://www.fireemblem.net/cjb/xg/xport.htm），然后用PS2 SAVE BUILDER打开这个XPS记录文件（图9），看到了吧？原来所有记录文件都包括在这个XPS记录之内，而且游戏电池记录格式和SNES9X电脑版上的格式是完全相同的，都是SRM格式（其实几乎所有SFC模拟器的电池记录文件格式都是SRM，不同模拟器之间完全可以通用），这样我们通过PS2 SAVE BUILDER就可以随意增加、删除、替换，是不是很COOL？

在SRM记录上点鼠标右键会弹出功能菜单，从上到下依次是添加、删除、提取、查看属性。（图10）

添加：可以替换现有的记录，也可以随意添加新记录。添加文件时只要文件名是相同的，就会让你确认是否替换。

注意，添加或替换SRM记录时，一定要确认你硬盘上的SRM记录扩展名是大写的（XXXX.SRM），如果是小写的（XXXX.srm），SNES STATION是不认的，在记录管理器里也看不到，请手动改成大写再添加。

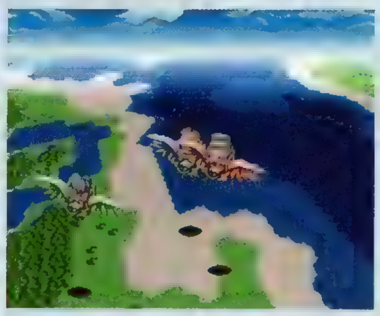
另外，SNES STATION的随时记录文件的扩展名是001，其实和SNES9X电脑

版按 SHIFT + F1～F10 保存的随时记录（F1～F10 分别对应扩展名 000～009）格式是完全相同的，000、002～009 只要手动改成 001 就可以用于 SNES STATION，001 直接用就可以，添加方法和添加 SRM 格式完全相同。

删除：这就不用解释了吧？注意除了 SRM 和 001，其它的几个文件不要乱删，这几个文件是 SNES STATION 的系统文件，删除的话这个 XPS 文件就会损坏，不能使用了。

提取：选择提取可以将选定的 SRM / 001 记录从 XPS 文件中单独提出来保存到硬盘上，当然也可以用 SNES9X 电脑版读这个记录接着玩，方便吧？

完成后点那个软盘一样的图标保存，然后用 XPort2 将这个新的 XPS 文件重新传回 PS2 记录卡，运行 SNES STATION 就可以在记录管理器里看到新的记录了，最多可以在一个 XPS 记录中包含 2048 个游戏记录，相信完全够用。



在这里送给大家一个 SNES STATION 的无敌记录，里面包括《FF Ⅳ》、《FF Ⅴ》、《FF Ⅵ》以及《FF Ⅵ》中文版、《超时空之轮》、《鲁多拉秘宝》、《天地创造》日版 / 中文版、《幻想传说》、《皇家骑士团 2》、《超级机器人大战 3 / 4 / EX》。下载地址为 http://www.fireemblem.net/cjb/xg/index-xg-ps2.htm

使用方法非常简单，因为记录时候的记录文件名和游戏 ROM 文件名是相同的，所以只要在刻 ROM 光盘时让这些游戏的 ROM 文件名和以下名称相同就 OK 了，至于是 SMC 还是 FIG 格式随便。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 最终幻想Ⅳ | FF4 | 天地创造中文版 | C—Tenchi |
| 最终幻想Ⅴ | FF5 | 幻想传说 | Tales |
| 最终幻想Ⅵ | FF6 | 皇家骑士团 2 | Ogre2 |
| 最终幻想Ⅵ中文版 | C—FF6 | 超级机器人大战 3 | SRW3 |
| 超时空之轮 | Chrono | 超级机器人大战 4 | SRW4 |
| 鲁多拉秘宝 | Rudora | 超级机器人大战 EX | SRWEX |
| 天地创造日版 | Tenchi | | |

## 游戏 ROM 文件的转换与修正

游戏 ROM 的文件格式要特别注意，SFC 游戏的 ROM 文件格式有很多种，常见的有 048 / 058 / 078、SMC、FIG 等，当年我们常见的超任磁碟机上用的文件就是 048 / 058 / 078 格式，048 和 058 是小容量游戏，一般为 4M 到 8M，078 则多是大容量游戏，因为一张软盘的容量有限，16M 的游戏会被分割为两张盘，文件名为 SF16XXXA.078 和 SF16XXXB.078（XXXXX 为游戏编号），同样 32M 的游戏会被分割为四张盘，文件名为 SF32XXXA.078、SF32XXXB.078、SF32XXXC.078、SF32XXXD.078。

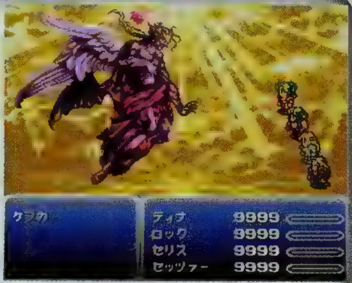
电脑上的 SFC 模拟器倒是无所谓，SNES9X 和 ZSNES 都支持自动读取分割后的 ROM，只要这几个文件在同一目录下，比如你读取 SF32001A.078，模拟器会自动把剩下的 B，C，D 文件调入。同样，如果这四个分割文件在同一个 ZIP 包内，直接读取 SF32001.ZIP 就 OK！但 SNES STATION 只认 058.SMC.FIG 格式的 ROM，不支持自动读取分割后的 ROM，虽然支持 ZIP，但多个分割文件在同一个 ZIP 包内的也不支持。所以需要将多个分割文件合并成一个文件后再使用，SMC 和 FIG 就是经过合并后的格式。

常用的转换工具有两个，SNESTOOL 和 CTOOL。

### SNESTOOL

SNESTOOL 是老牌 SFC 模拟器 ESNES 的作者 LORD ESNES 制作的一个 SFC 游戏 ROM 转换工具，程序大小只有 20 多 KB，下载地址为

http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#sfc




将 SNESTOOL.ZIP 解开，把要转换的游戏 ROM 复制到 SNESTOOL 目录下，运行 SNESTOOL.EXE，选择“JOIN”，然后在左边选要合并的第一个文件，比如 SF32001A.078，回车，程序会自动将四个文件合并成 SF32001.078，然后选择“REPAIR HEADER”，再选择 SF32001.078 即可。接着我们只要再将 SF32001.078 改名成 SF32001.SMC 就 OK 了。

一般来说合并为 SMC 格式后运行成功率也比 FIG 高，但万事没有绝对，如果有的游戏这样合并成 SMC 格式后还是不能正常运行，多数是文件头错误，碰到玩不了的时候不妨转换为 FIG 格式试试。需要先将 078 格式转换为分割的 FIG 格式，然后再合并。

运行 SNESTOOL.EXE，选择“GD3 TO FIG”，在左边选要合并的第一个文件，比如 SF32001A.078，再输入一个新的文件名，注意文件名长度不能超过 8 个字符，比如就叫 SF32001，扩展名不用输入。

回车后会看到多出了 SF32001.1、SF32001.2、SF32001.3、SF32001.4 四个文件，这时再选择“JOIN”，选择 SF32001.1 回车，程序会自动将四个文件合并成 SF32001.FIG。

反过来如果要分割游戏 ROM，选择 SPLIT，再选择分割前的完整 ROM 文件回车，接着程序会让你选择每个分割后文件的大小，比如我要分割成四个文件，每个 8M，就选择 8M，然后以此类推，程序会自动将 SF32001.SMC 分割成 SF32001.1、SF32001.2、SF32001.3、SF32001.4 四个文件。

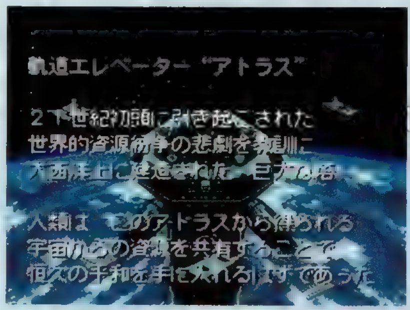
### CTOOL

SNESTOOL 虽然使用方便，但是在转换 24M 的 ROM 格式上有 BUG，不少 24M 的游戏在转换格式后无法正常运行，还好我们有一个更好的 ROM 转换修正工具，就是 CTOOL！

CTOOL 不光支持 SFC 游戏 ROM，也支持 MD 游戏 ROM，并可以将有错误的 ROM 进行修正，程序大小也只有 30 多 KB，下载地址为

http://www.fireemblem.net/cjb/index-tools-emu.htm#sfc

注意，CTOOL 是命令行形式的 DOS 程序，最好在 DOS 窗口下运行。WINDOWS 9X / ME 点“开始”→“运行”，输入“COMMAND.COM”回车，WINDOWS 2000 / XP 输入“CMD”回车。




用法

CTOOL.EXE 命令 原 ROM 名称 转换后的 ROM 名称 / 参数

C：转换 ROM 格式

输入“CTOOL.EXE J 需要转换的 ROM 名称”，不需要输入转换后的 ROM 名称，程序会自动识别并按 SMC <—> FIG 的规则互转。

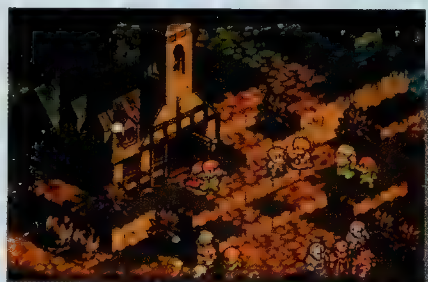
V：检查 ROM 是否损坏

输入“CTOOL.EXE V 需要检查的 ROM 名称”，如果有问题，最后三行字会以红颜色显示。

M：修正 ROM

CTOOL 最有用的功能，如果用 V 命令发现 ROM 有错误，就可以使用 M 命令修复，一般来说只要不是游戏本身的数据错误，多数 FAST—ROM / SLOW—ROM / HIGH—ROM / LOW—ROM 的错误都可以修好！

输入“CTOOL.EXE V 需要修复的 ROM 名称”，即可自动修复有问题的 ROM。



# NDS买美版好还是日版好

## 幽游白书秘技

GW的编辑：

请问PS2游戏《幽游白书》中所有隐藏人物的开启方法是什么？为何贵刊没有介绍游戏的玩法？

答：由于一年里实在有太多的游戏推出，而美版游戏的发售日更是变化无常，所以很多时候我们都会有漏网之鱼，况且该作品的素质只属一般，因此便不打算介绍它。至于《幽游白书》要取得所有角色及另一种服饰，只要在OPTION里的“CHEATS”输入□、上、□、○、下、○便可。而想让1P角色不会受伤，则可在“CHEATS”画面输入○、□、下、左、○、□。拥有无限灵力：□、 、○、□、 、○。知道以上秘技后，相信你就能够轻易爆机，取得所有的隐藏模式。

祝 贵刊业务蒸蒸日上

多谢回覆！

心急的小丸子上

## DDS的青色锁匙取得法

你好：

我在玩《数码恶魔传说》，现在刚刚完成地下水道的故事情节，并已找到黄色和红色锁匙。但是惟独青色锁匙还没能找到。我已照攻略到“Svadhisthana”找遍所有地方，只剩BOSS没打。请问怎样才能找到青色锁匙，谢谢！

答：取得BLUE ICE KEY的方法，是回到最初进入的迷宫，到达BOSS战的房间，与NPC交谈就可。

TSUI JIU JIK

## 值不值得买PSP影碟

你们好：

本人对于PSP非常有兴趣，有以下几个问题希望各位能够赐告！

1)以前好像听闻PSP会有行货，确有其事吗？

答：虽然SCEH方面很想与日本在同期推出行货版PSP，但由于首批主机货源一定会短缺，因此行货版将无法与日本同时登场。正如美版PSP也要等到明年2至3月才推出，行货版就算再快我想也要等到明年初甚至更后。不过可肯定未来一定会有行货。

2)那么PSP的游戏大约卖多少？

答：为了保持与NDS甚至GBA的竞争力，PSP的软件售价大都为4800日元，这也成为现时手掌机游戏的“公价”，换算过来大约在330-350左右，当然在主机推出的初期，难免会有炒卖的现像。

3)现实问题，PSP会不会有盗版？

答：由于PSP采用由SONY独自设计的全新媒体UMD，相信短期内都不会有盗版，厂方也正是为此而开发新媒体，这样购买原版的人也能玩得安心。

4)你认为值不值得购买PSP版《FFVII ADVENT CHILDREN》呢？

答：虽然《FFVII AC》确实吸引人，SQUARE ENIX又说会推出UMD版本，不过

个人倒是并不推荐购买PSP版的《FFVII AC》。原因当然是画面小而且效果不可能与DVD相比。要知道看DVD影片目的之一就是感受大画面及高素质映像，虽然PSP不算差，然而人家千辛万苦制作出来的高质CG动画，只在一个小小的画面上看，未免有点浪费，所以我宁可购买DVD版。

5)跟PSP推出的游戏中(包括12月16日发售的软件)，你们认为哪一款必买？

答：如果问我，当然会选《潜龙谍影 ACID》啦！因为自己一直都是“《MG》系列”的支持者，就算游戏形式不同，但一样有吸引力。至于其他较热门的作品，我想分别是《恶魔战士》、《山脊赛车》和《真・三国无双》。

问题有些多，希望能尽快回复，THANKS！

游戏小子上

## 应该买哪一款高达对Z高达

各位编辑：

1)我是GC及PS2的机主，近来GC非常安静，12月唯一能吸引我的只有《机动战士高达 高达VS.Z高达》，你认为我应该买GC版还是PS2版呢？

答：其实两个版本的内容应该相差不大，如果阁下本身能在PS2上网的话，当然是购买PS2版。不过就算没有，那就要看两者的价钱，始终内容相同的话，当然是购买便宜的一方。

2)除了《高达》之外，未来GC还有什么作品值得购买呢？

答：日本方面12月有《超级机器人大战GC》和《极品飞车 地下狂飙2》，1月则有《BIOHAZARD 4》。美版方面有《红侠乔伊 2》(行货)、《银河战士2》和《波斯王子2》。

3) 任天堂在家用机的地位越来越不妙，你认为次世代机“REVOLUTION”有没有可能令任天堂翻身？

答：这个很难说，虽然现时性能对于家用游戏机未必会起决定性因素，然而性能强的话总会有一定的优势。像XB就算日本销量不佳，但在亚洲其他地方及美国仍然有不俗表现，可见性能还是有相当的影响力。然而任天堂目前抱持的态度是只要有新意，性能还是退居次要，因此“REVOLUTION”机能方面是否可与未来的XB2和PS2匹敌，就真的要看任天堂是否会继续那种信念了。如果任天堂次世代机在性能上能够与其余两大对手匹敌，相信以其号召力一定能再吸引大厂投效，只要有第三厂支持，要成功就并非难事。

4)12月PS2有许多GAME推出，但我手头上的钱有限，只能买三款游戏，你有什么推介呢？

答：其实能买三款游戏已经相当不错了，而12月作品之多又的确是令人眼花缭乱。若是要本人推介，首选当然是12月16日推出的RPG《重生传说》，而其次是你已准备购买的《机动战士高达 高达VS.Z高达》。最后则是同样在12月16日推出的《MGS3》。

多谢能够回答我的问题，祝身体健康

读者亨利

## NDS买美版好还是日版好

编辑们好：

NDS已经推出，小弟也决定购买，不过有以下问题想请教一下，希望你能给我一些意见。

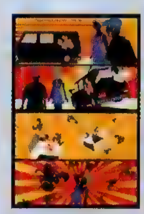
1)美版比日版早出两个多星期，你认为我应该买美版，还是等日版出了再买？。

答：若是就个人来说，我会建议你购买美版。一来早推出，二来美版的价格相对会便宜，主要原因是从汇率来看美元比较稳定，而最近日元不断上升，所以从定价角度看美版会较便宜。不过由于美版先推出，有些游戏店会因此提高售价，以求借次赚一笔钱，所以我估计最后两者价格差不多，但能够先玩确实不错。

2)有哪些游戏会随美版主机发售，又有哪些值得即时购买？

答：美版随主机同日推出的游戏主要有《银河战士》、《超级马里奥64 DS》、《模拟人生 上流社会》和《雷曼 DS》。笔者认为较吸引的只有《银河战士》以及《超级马里奥64 DS》。

3)有哪些游戏会随日版主机发售，又有哪些值得即时购买？



答：与日版NDS同时推出的游戏较多，包括《接触 瓦里奥制造》、《超级马里奥64 DS》、《口袋妖怪 DASH》、《大合奏！乐团兄弟》、《直感一笔》、《Z O O KEEPER》、《麻雀大会》、《模拟人生 上流社会》、《一切都是为了你》、《研修医天堂独太》、《头脑汗GAME SERIES！ VOL.1》和《出租超人 DS》。个人推荐是《口袋妖怪 DASH》、《一切都是为了你》以及《出租超人 DS》。

谢谢你们能回答小弟的问题，祝GW编辑生活愉快。

读者龙太阳

## MGS3美版比日版早的原因

GW的各位：

1)请问PS2版《极品飞车 地下狂飙2》有没有秘技？

答：此游戏在主选单输入不同的指令会有各自的效果，目前已有三个秘技，全部如下：

效果及指令

在CAREER模式拥有1000元，在QUICK RACE可用RX-8和SKYLINE

左、左、右、□、□、右、L1、R1

开启赛车VINIL 上、下、上、下、下、上、右、左

在CAREER模式持有200元 上、上、上、左、R1、R1、R1、下

2)请问PS2《波斯王子2》几时出，会不会有行货？

答：《波斯王子2》的美版会在11月30日推出，由于美版与日版地区码不同而无法互换，因此大部分店都不会正式引入行货，但是仍会游戏店售卖美版。

3)美版《潜龙谍影3》在11月17日推出，不知贵刊是否会制作攻略呢？为什么美版会早日版一个月推出？

答：原本在上期就准备刊登流程攻略，但因为结稿前都没能拿到盘，因此在本期会刊登详尽攻略！另外，之所以美版会比日版早一个月，原因是“《MGS》系列”的成绩一直以来都是欧美远比日本好，所以厂方比较重视欧美市场。打从《MGS2》开始就已经是先由美版推出，稍后才发售日版。

长期忠实读者GEORGE LEUNG

## MORTAL KOMBAT拆骨技技表

各位好：

前两日我买了美版的XBOX游戏《龙争虎斗（MORTAL KOMBAT）》，我想问游戏各人物的“究极神拳”如何使出，因为不能将对手打碎就不像《MK》的作品。

答：以下是此游戏所有角色的“拆骨”技，主要分为HARI KIRI和FATALITY。当角色处于频死画面出现FINISH HIM！字样时，便输入以下的招式，其中FATALITY会根据不同距离来使出特定的招式，离对手一步是近距离、两步是中距离、其余全算远距离。（所有招式为角色面向右时）

HARI KIRI 技表

| 人物 | 招式 |
|---|---|
| Ashrah | ↑、↓、↑、↑、Y |
| Baraka | ↓、←、↑、←、B |
| Bo Rai Cho | ←、←、→、→、Y |
| Dairou | ←、←、←、↓、X |
| Darrius | ←、→、→、Y |
| Ermac | ↓、↑、↑、↓、A |
| Havik | →、↑、↑、↑、Y |
| Hotaru | ↑、←、←、←、Y |
| Jade | →、→、→、←、Y |
| Kabal | →、↑、↑、↓、Y |
| Kenshi | ↓、←、←、→、B |
| Kira | →、←、↑、←、A |
| Kobra | ↑、↑、←、←、Y |
| Li Mei | ↑、↓、↑、↓、A |
| Liu Kang | ↓、↓、↓、↑、A |
| Mileena | ←、↓、→、←、X |
| Nightwolf | ↑、↑、↑、↑、A |
| Raiden | →、↑、↑、←、X |
| Scorpion | ↓、↓、↑、←、X |
| Shujinko | ↓、←、↓、←、A |
| Sindel | →、↑、↑、↓、B |
| Noob Saibot & Smoke | ↓、↑、↑、↓、B |
| Sub-Zero | ↓、↑、↓、↑、Y |
| Tanya | ↓、↓、→、↑、A |

FATALITY 技表

| 人物 | 招式 |
|---|---|
| Ashrah | ↓、↓、↑、↑、Y（近距离） |
| Ashrah | →、↓、→、↓、Y（中距离） |
| Baraka | →、↑、↓、Y（近距离） |
| Baraka | →、↓、←、→、Y（中距离） |
| Bo Rai Cho | ↓、↑、→、→、Y（中距离） |
| Bo Rai Cho | ↑、←、→、A（中距离） |
| Dairou | ↓、↑、←、←、X（中距离） |
| Dairou | ↓、↓、←、A（近距离） |
| Darrius | ↑、↓、←、→、A（中距离） |
| Darrius | ↓、→、→、↑、X（近距离） |
| Ermac | ↓、←、←、↓、A（中距离） |
| Ermac | ←、↓、←、↓、B（中距离） |
| Havik | ↓、→、→、↑、B（近距离） |
| Havik | →、→、→、←、Y（中距离） |
| Hotaru | →、↑、←、↓、X（中距离） |
| Hotaru | ↓、→、←、→、Y（近距离） |
| Jade | ←、→、↑、→、X（中距离） |
| Jade | ←、→、→、→、Y（近距离） |
| Kabal | →、↑、↑、↑、A（近距离） |
| Kabal | ↑、↑、↓、↓、Y（近距离） |
| Kenshi | →、→、←、←、Y（中距离） |
| Kenshi | ↑、→、←、→、Y（中距离） |
| Kira | ←、→、→、←、B（远距离） |
| Kira | ↑、→、↓、←、A（中距离） |
| Kobra | ↓、←、→、↓、B（近距离） |
| Kobra | →、←、→、→、Y（近距离） |
| Li Mei | →、→、→、→、X（中距离） |
| Li Mei | ↑、←、→、→、[illegible]（中距离） |
| Liu Kang | ←、←、←、→、Y（中距离） |
| Liu Kang | →、→、↑、↑、A（中距离） |
| Mileena | →、→、↓、↓、X（中距离） |
| Mileena | ↑、↑、→、→、A（远距离） |
| Nightwolf | ←、→、←、→、X（远距离） |
| Nightwolf | ↓、→、↓、↑、Y（中距离） |
| Noob Saibot & Smoke（必须是Noob）（中距离） | ←、→、←、→、B |
| Noob Saibot & Smoke（必须是Smoke）（中距离） | ↑、↓、↓、→、Y |
| Scorpion | →、↓、→、→、X（中距离） |
| Scorpion | →、←、→、←、X（近距离） |
| Shujinko | ↑、↓、↓、→、A（近距离） |
| Shujinko | ←、↑、→、→、X（近距离） |
| Sindel | ←、→、→、←、X（中距离） |
| Sindel | ↑、↑、←、→、A（中距离） |
| Raiden | ←、↓、→、↓、X（中距离） |
| Raiden | ↑、↓、→、→、X（远距离） |
| Sub-Zero | →、←、↓、→、Y（近距离） |
| Sub-Zero | ←、↓、→、↓、X（中距离） |
| Tanya | →、↓、↓、↓、X（近距离） |
| Tanya | ↑、←、→、↑、A（近距离） |

读者MIC记

## 怪诞城之夜如何取扳手

你好：

本人是贵刊的长期读者，现有一问题想贵刊帮忙解答。

在12A刊登的《怪诞城之夜》攻略，CHAPTER 12如何才能从工具箱取得扳手？

答：首先要引爆礼物令暴走的小丑停下来，然后与巫婆谈话，她会提及需要拿取工具。然后便到研究所找博士，与博士谈话后调查他身旁的工具箱，就会得到扳手。

多谢各位帮忙。

Best regards,

PAUL

# 天籁之音

文：Ryudo

大家好！我是Ryudo啊！怎么？不认识我（T_T哭啊……）？那也是……我只是在“GAMEWIND”投过几次稿而已……什么？问我是不是“GAMEWIND”的新小编？不是啦，我只是负责这个新栏目的主持……（越说越没立足之处了）其实本人也并非一个十分会鉴赏音乐的人，只是平时喜欢留意Jpop和游戏音乐的最新动态，所以才在店长怂恿下负责本栏目的。（店长：你不好好做连稿费都不给！ 偶：好可怕！）转回正题吧！从本期开始“天籁之音”将会成为“GAMEWIND”的其中一部分，主要内容以最新的游戏相关CD介绍为主，还会穿插一些推荐的日本Jpop等相关内容。因为CD是“GAMEWIND”的其中一种赠品，因此两者之间会有一定程度上的互动，喜爱音乐的读者们一定要密切留意哦！

## 本期注目CD

**保志总一朗　　SINGEL**

**Shining Tears**

发售日：2004年11月26日
发行商：Kingrecords
售价：1200日元

SEGA的人气作品《光明之泪》相信已经让不少玩家留下美好的回忆，除了游戏本身的高素质外，当然也少不了精彩的片头动画。《Shining Tears》也就是片头动画的歌曲，演唱者就是日本有名的声优保志总一朗，同时也为本游戏男主角的配音，其实在很多游戏中，厂商为了增加角色们的性格，经常都会请来其中的一两位声优来自主唱主题曲，可能在某些程度上比不上专业歌手，但别有另一番味道呢。另外，在SINGEL中还有《光明之泪》的片尾曲，同样由保志总一朗演唱，喜欢的玩家们一定要找来听听哦！

## CD类型解释

### SINGEL

小碟。通常当歌手只有一两首新歌时，就会先发表SINGEL。一般SINGEL包装采用一张8寸的CD光盘加长型的硬胶盒，外面用纸卡紧粘在胶盒外。在纸的内侧会有收录歌曲的歌词。这种包装容易损毁，因此珍藏度比较低，一般只作为ALBUM发售前的过渡品。售价一般为1200日元（含税）。

### ALBUM

大碟。当歌手的歌曲累积到一定数量后（一般为10首以上）就会推出大碟，里面一般会收录之前所有SINGEL中的歌曲（也有不收录的部分）。ALBUM的包装和大家在外面看到的一般CD差不多，当然，里面的说明书可是很有份量的哦！当然，大碟的形式千变万化，有大合集类、也有翻唱类，珍藏性十分高。

### OST

全称是Original Sound Track，也就是原声的意思。一般的游戏、动画和电影在推出后都会发售这种形式的CD，内容就是影片或游戏中出现过的背景音乐（BGM）。包装与ALBUM类似，说明书中一般不会有歌词，但会出现一些十分珍贵的资料解说。比如音乐制作时的灵感或作曲者的详细介绍等。

▲这是正版CD的包装。

## 推荐CD

**鬼束千寻　　ALBUM**

**THE ULTIMATE COLLECTION**

发售日：2004年12月1日
发行商：东芝EMI–ASIN
售价：3059日元

曾经为《龙战士5》唱下经典名曲鬼束千寻推出了最新的大碟。这次的大碟收录了鬼束千寻的数首名曲，包括《月光》、《眩晕》等15首出色作品。无论你是不是FANS都不能错过哦！

**安倍麻美　　ALBUM**

**4 colors**

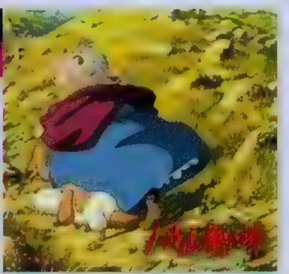
发售日：2004年12月1日
发行商：Universal–Music
售价：3059日元

收录了今年最新歌曲的《4 colors》绝对是珍藏大碟。除了最新的《毕业》、《Everyday》和《冗谈じゃない恋の歌》等11首新歌外，还收录了《洛克人X 队长指令》的主题曲《情热セツナ》。

**久石让 OST**

**ハウルの动く城 サウンドトラック**

发售日：2004年11月19日
发行商：德间JapanCommunications
售价：3000日元



本CD在电影上映的前一天发售。请来了著名演员木村拓哉为剧中的男主角ハウル配音，再加上GIBURI小组的精炼制作和久石让的天籁之音，这部《ハウルの动く城》相信是年度最卖座的动画电影。

**玉置成实　　SINGEL**

**Reason**

发售日：2004年11月10日
发行商：Sony Music Intertainment
售价：1223日元

最近在国内大受欢迎的动画是什么？估计有70%以上的动画爱好者都会回答是《高达SEED 命运》。而这张由玉置成实的SINGEL所收录的正是动画的结尾曲《Reason》。相信光凭这点就已经吸引了对大多数玩家吧！

经典恋爱漫画《ラブひな（港译：纯情房东俏房客）》终结3年后，其作者赤松健先生的另一套人气漫画作品《魔法老师！》（《周刊少年MAGAZINE》连载中）也已被改编成动画版本，预计在明年1月开始在日本电视上开始播放。

## 故事简介

STAFF
监督：岩崎[illegible]
系列构成：大河内一[illegible]
人物设计：加藤はつ[illegible]
动画制作：XEBEC

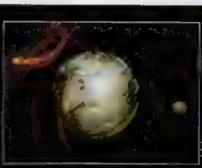
英国某魔法学校首席毕业的涅吉只是个10岁的少年，他梦想成为一位“伟大的魔法师”，奉魔法学校之命到日本成为学校的老师，目的是作为魔法师的修行。涅吉来到祖父好友担任学长的“魔帆良学园”，成为中等部2年A组31名女学生的班主任，只有10岁的他围绕在各具独特个性的少女群之中，发生了各种各样有趣的事情。

# 变形金刚 银河力量

## GALAXY FORCE

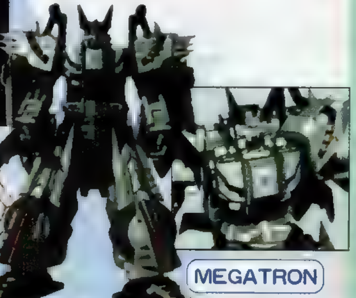
STAFF
总监督：角铜博之
监督：小野学
系列构成・剧本：まさきひろ
VFX DIRECTOR：濑藤健嗣
人物设计：熊腊贵志
变型 ADVISER：渡边哲也

2004年是“《变形金刚》系列”诞生20周年，到了2005年1月8日其新一辑作品《银河力量》将会开始在日本电视上播出，本次新作由制作《青之6号》、《SAMURAI 7》等动画名作的GONZO公司来负责，必定能带给观众们耳目一新的感觉。


变形金刚的故乡惑星也遭受巨大黑洞的影响。

## 故事简介

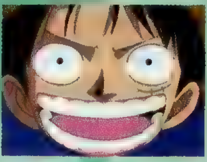
巨大的黑洞将要把整个宇宙吞噬，变形金刚的故乡也受到牵连，他们在星球崩坏前逃脱后潜入地球。博派领袖GALAXY CONVOY其后遇名叫“VECTOR PRIME”的古代变形金刚，从对方口中认识到被称为“PLANET FORCE”的古代遗物能够令惑星回复初期模样。与此同时，同样为了抢夺这种力量，名叫MASTER MEGATRON的变形金刚也来到地球，一场惊天动地的争夺战即将爆发！顺带一提，本次协助博派变形金刚的地球人有3名，他们分别是高比、巴特、罗莉。



# ONE PIECE 剧场版

## 祭祀男爵与秘密之岛

“《ONE PIECE》系列”的第6部剧场版作品将于来年3月5日上映，作品讲述路飞找到一个在大海上漂浮的玻璃樽，从中发现一幅“祭祀岛”的藏宝地图，众人被岛上的宝藏吸引着，于是立即依照地图指示向着祭祀岛进发，然而抵达后却发生了令人意想不到的事情。



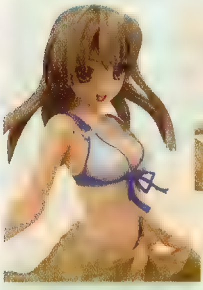
# 非常精品推介

一切从新开始！改版后的“非常精品推荐”将会由角马来负责。现在越来越多的人已经不再满足于平面而渐渐转向追求3D化、立体化，角马就是其中一员。毕竟由于种种原因大部分出色的模型我们都无法入手（最重要的是价格问题），因此“非常精品推荐”的宗旨就是向大家介绍近期各主要厂商推出或准备推出的优秀作品（店长：居然拉着读者跟你一起画饼充饥……）。另外，如果大家有什么建议或意见请一定不要吝惜哦！

## 角马的精选

### 欢迎来到咖啡屋！3 高井さやか（泳装）

PVC 涂装完成品
原型制作：德永弘范
GoodSmile Company



由 GoodSmile 公司出品的“欢迎来到咖啡屋系列”女主角高井さやか的另一款泳装造型完成品。作为系列最受欢迎的角色，以高井为主题的手办与完成品都推出了不少，几乎每款的素质都很高。这款完成品的还原度相当出色，忠实再现了原型师德永先生当初的设计。本款最大的特点在于更加注重表现高井さやか的可爱，通过逼真的表情将她活泼，天真的性格充分展现在我们眼前。

### Pajamas Time 零波丽(睡衣EX版) & 明日香(睡衣EX版)

新世纪福音战士
PVC 涂装完成品
SEGA

SEGA 公司每月都会推出一套或几套“EVA 系列”的景品或挂卡。不过这次的睡衣版给人的感觉确实不错。以往大多重点突出生活气息，尽量赋予角色亲近感。而这次将侧重点放在了展现两位女主角成熟的一面。明日香款无论是服装，表情还是姿势都非常出色，而零波丽的姿势多少有些不自然。另外，由于本套采用卧姿，因此即可以平放，也可以连同底台挂起来。

### StoryImageFigure EXTRA MILLIA RAGE

PVC 涂装完成品
原型师：大本和则
YAMATO

YAMATO公司的“GG角色3D计划”终于开始了。作为第一弹，推出了人气角色MILLIA RAGE。可以看出本次YAMATO确实很有诚意，不仅角色的造型和质感都较以往作品高出不少，而且其一贯受人指责的成品涂装问题也有了明显地改善。本品最大的特点就是将MILLIA标志性的长发（原作中MILLIA能够自由伸缩的金发被作为武器使用）与底台巧妙结合在一起，人物的平衡感与整体感很强。另外本品有原色与特殊色（2P 色）两款。

顺带一提，编辑部的MASH同志十分抵触号鸟版的MILLIA人设，认为“就像俄罗斯老大娘”。

# 非常精品推介

## 装甲骑兵

售价：17,800 日元
材质：ABS・PVC・合金
全高：约 30cm
附属装备：GAT-22 重型机关枪
原型制作：野本宪一
企画协力：斋藤正树(B・COMPANY)

立体化后，虽采用1/12的比例但仍有将近30cm高，也正因如此，AT终于实现了全关节完全可动，真实再现原著所描绘的机体。本体内藏平地用行走用驱动轮，外配重型机关枪。以后还将陆续推出其他种类的外部装备。

## 罪恶装备鸮 INO

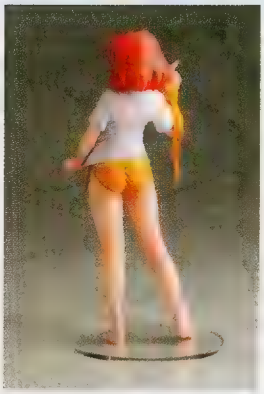
售价：3,500 日元
材质：本体：PVC／吉他・座台：ABS
全高约：21cm
附属品：吉他和座台

YAMATO 公司的“GG 角色 3D 计划”第二弹。这次选用了妖艳、性感的吉他女 INO。仍然采用大本和则所设计的原型。将人物的神秘与美丽表现得相当到位。作为少数几个“GG 系列角色”的完成品，YAMATO 版确实值得期待。

# 角马的关注

## 宫藤 深衣奈（泳装）

大受好评的动画《拜托了，双子星》女主角再次立体化。这次 GoodSmile 准备在 12 月推出宫藤深衣奈的 1/8PVC（一部分为 ABS）涂装完成品，高约20cm。健康的体型，开朗的笑容将宫藤活泼外向的性格表现得淋漓尽致。而这款作品最突出的特点就在于对衬衫通明感的表现。附送台座。



GoodSmile Company
发售日：2004年12月
售价：4,200 日元
原型制作：田中冬志
材质：PVC/ABS
种类：涂装完成品

## 不知火舞（“KOF97”）

为了纪念人气格斗游戏“拳皇系列”10 周年，寿屋将在 12 月推出“KOF97”版不知火舞的PVC涂装完成品。采用1/7比例，全高约22cm。身体前倾，摆出挑衅的姿势用自信的眼神注视对手，果然符合舞的性格。

寿屋
发售日：予定2004年12月
售价：5,040 日元
原型制作：德永弘范
材质：PVC
种类：涂装完成品

◀G画廊的老朋友星仔玩友本次带给大家的是一幅原创作品。蓝天、碧水、远山和绿树，无不透着清新与开阔，而作为画面主体的两人，更是尽显星仔玩友独特的画风。不知道《仙乐传说》的Fans是否觉得画中的女主角有些眼熟呢？不错，作者自己都说参考了柯莉特的造型呢。

▶曾经专门绘制美少女机器人的阿修兰玩友这次投来的稿子竟然是一张不折不扣的标准“罗莉”，着实让苍刃吃了一惊。“传说最高——藤岛最高——”，作者在来信中用直抒胸臆的方式表达了自己的想法，难怪这画风，这色彩如此眼熟呢！

▲擅长创作美女题材（“这位作者的MM图颇为养眼啊！”店长语）的曾礼玩友本期为大家送上的这幅作品，称得上是一幅精美细腻的原创画稿。作品反映了作者丰富的想象力，而紫色的色彩基调又使作品充满浓浓的神秘感，与作品的名字《虚幻》的确切合得很好。

◀来自《战国无双》的阿国，与KOEI御用画师诹访原宽幸写实且厚重的人设插画相比，小龙龙玩友的作品充满了少女式的淡雅，画中的阿国用“楚楚可怜”来形容，实在是再合适不过了，那滴泪珠，实在是神来之笔。

▶这个造型，显然是《MGS》一代或者《李蛇》中那位30岁的青年版SNAKE。和上期的《不知火舞》相同，这幅《SNAKE》同样将俞翔玩友成熟的上色技法和细节处理能力展现了出来，但是人物的动作和身体比例方面依然存在一些小问题，多少有点美中不足。

《游戏风》刚刚诞生，不过我们的“G画廊”已经就要年满一周岁了，伴随着全面改版，苍刃希望杂志整体能够在各方面都有跨越式的进步，让大伙更满意！好了，这期“G画廊”的改版尚未完全竣工，不过已经有了一些小的调整，不知道大伙觉得怎样呢？另外需要提醒各位的是我们的新邮箱是GAMEWIND@vip.163.com，大家来稿时请记得更新地址薄啊！

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAMEWIND@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

OUR SHOP
南京 酸草莓
王牌大贱谍
店长！《MGS3》美版已经到货！
我们是否马上入手？
啊？这么快！
买，告诉店老板就说半个小时后我亲自去拿！
一个小时后……
美版封面看起来很华丽吧！
哇！太刺激了，期待已久的丛林冒险，我来了！
我们都是食蛇者，每一刀下去都能消灭一条毒蛇！我们都是好特工，哪怕那林老山又深！
不是吧，早知道今天早上多吃一根油条了！怎么办，难道这么快就要面临吃蛇的命运了？
咕噜噜
老天有眼啊！可爱的鱼儿啊，就用你美味的身体来温暖我冰冷的心吧！
这，这对白不是一般的恶心啊，店长！
……
SNAKE！
SNAKE！
SNAKE！
SNAAAAKE……！
老大，您这……这也太水了吧？
是啊，一点警惕性都没有，如果是你本人在这样的丛林中，估计已经挂好几回了。
算啦，忙去了，这游戏要自己玩才带劲，看菜鸟打太没意思了！
三个小时后……
打死我也不说！
小姐，我问你谁是“爱国者”？
玩什么呢，这么投入？下班了啊，你答应过我陪我逛街的。

店长，据说这代作品剧情对话可以点R1详细查看呢!
不至于这么入迷吧?
好哇，死性不改啊你!
角马，走，姐姐带你买最新款的《高达SEED》模型去!
我也要
姐姐，我也要!
老不死地，狡猾狡猾地啊!
IS DEAD
CONTINUE
What happened!?
老大，你怎么耐力槽减得那么快啊!
我怎么知道呢？这老家伙应该是用了什么恶毒的法术吧!
一个小时后，鏖战仍在继续……
法术你个鬼啊，老大，摸摸你自己的头顶先！你需要用刀和绷带来治疗!
又过了一个小时……
老大，已经是后半夜了啊！明天您还上班不?
啊？哈哈，老家伙，老子有急事要先闪，明天再跟你计较!
第二天早上
根据店长昨天的表现，我担心他会长时间卡在这里的。
不用担心，顶多1个月……因为小岛组给可怜的 THE END 老人设定了寿命，一旦在打他的时候存盘，然后1个月不玩，老人就寿终正寝了。
为什么……我会这么倒霉啊!
现在店长那状态，怎么可能让他一个月不碰这个游戏呢!
不如我们在机子的时间设置上做做手脚，让这一个月提前过完吧！否则店长长期沉迷在郁闷的状态中，大家都没办法工作了!
老家伙，给我出来，老子要跟你一决高下!
举起手来!
哈哈，看那，这不中用的老家伙真是典型的惊弓之鸟啊！我还没有开枪，他都已经被吓死了！哈哈，我太伟大了，THE END 被我兵不血刃地轻松击败!
我已经有点后悔了，早知道这样，还不如请 THE END 让他多郁闷几天呢!
你看店长目前的状态正常吗？我觉得玄啊!

## 改版后等待审判的店长的话

2005年的第一期杂志终于完成了！当大家看到这里的时候不知道有什么样的感想呢？店长与其他小编真的很想知道啊！从本期内容来讲，GW加入了新的栏目，而原有的栏目在一定程度上也进行了改革，而今后我们也将根据读者的意见，不断地克服自身的弱点，强化GW的特色，让更多喜欢游戏的玩家都能够深深地爱上这本杂志。现在不管怎么样，店长在"读编漫话"的开篇寄语中，还是要对在2005年继续支持本刊的读者说声：谢谢了！

"读编漫话"本着小编与读者互动的原则，从最初的2页扩展到了4页，这些都证明了GW的读者群正在不断地扩大，店长也希望这个小小的栏目能够带给大家更多的快乐！与以前不同的是，GW随大势，也加入了介绍各小编与美编MM生活的版块——编者趣味讲座，希望大家能够喜欢！由于读者来信的速度相对比较慢，所以目前还没有看到大家对改版一事而发表的期望，这让店长也不好作太多的说明，请各位读者朋友们按照"店长の调查"中的问题，进一步地给GW提意见吧！

最后，公布11月B的中奖读者名单：

**浙江省建德市乾潭镇××乡××村 何东红**

### 渴望中奖者的美德

有人说过中500万的概率就相当于两个人走在路上同时被雷给劈中，而我这封不起眼的信如果想要在成堆的同类中被抽中的话，看样子非要在信封内装一些金属元素不可了。

鲍鲲

我其实一直都、都……想用强大的念力来控制店长的手抽出我的信，给我一台PS2吧！不然，小心以后的信里我会夹带怨念，可能会缠店长一辈子的，阴魂不散！

陈虎

近了！更近了！大奖已经抽到北京市东城区了，快到我家门口了！我已经感觉到了PS2的气息，摸到了手柄的按键，我捏、捏、捏！【旁人：嘿，你小子睡觉怎么还掐人呀！】

TIGER

我是真的很想要一台PS2，但是就是没钱啊，虽然以前有几次都试过攒钱，但到最后都不知道用到哪里去了。希望贵刊能给我一次宝贵的机会吧。

蔡潮州

店长，你好！

《GAME科技风》我是从第一期买到现在的，每期不缺，而为什么有这么大的动力呢？说实话，我是在看了其他游戏杂志上的广告才半信半疑地买了第一期的。回到家一看，内容果然是《GAME WEEKLY》的，心想，这太好了，以后终于有完整的游戏发售表和真正详细的官方攻略了！

眼看变成现在的《GAMEWIND》，我不得不要说上几句话。贵刊到现在为止都算是一本很有诚意的杂志，因为如店长所说，还不怎么登广告。但现在的杂志我认为正处在一个进退两难的境地。一方面，为迎合读者的需求，不断地放出"一期完结"的攻略；另一方面，又在不断地减少原来《GAME WEEKLY》上的内容。如果很多读者真的那么想看"一期攻略"的话，《GAMEWIND》完全可以不断地推出攻略单行本，像上次的《仙乐传说 世界指南书》就非常难得，试问国内哪有这么详细的攻略呢？其实现今大多数的游戏杂志中，所谓的"一期完结"只不过是简单的流程攻略，连地图都没有，叫人怎么玩呢？

所以，我提醒店长，一本游戏杂志是不可能做到十全十美的，玩家之所以买它，是因为里面有吸引人的地方。而贵刊现在过于看重流程攻略，好像已经没有了它原本那特殊的魅力了。别的杂志有的，GW也有，而GW没有的，别的杂志一早就有了，因为那些老牌的游戏杂志在国内起步得早啊！如果今后《GAMEWIND》和别的游戏杂志内容大致一样的话，大多数玩家相信都会选那些资格老的杂志，这可是我不想看到的啊！

最后希望《GAMEWIND》能更进一步，销量一天比一天好。

KASANAGI KYO

这位读者的建议很不错，不过对于出版攻略单行本一事我们都会慎之又慎的。办好杂志本身才是最重要的，等人员齐备了，条件成熟了，我们有足够的资金进行运作的时候，一定会出版更多读者期待的游戏书籍。

### 最新 邮购信息

目前还有少量的5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A、8月B、9月A、9月B、10月A、10月B、11月A、11月B、12月A和12月B可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写"郑鸿荣"，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元（含邮费）。《战国无双珍藏套装》每套29.8元（含邮费）。《恶魔猎人 动感艺术画册》每套25元（含邮费）。从9月份以来，我们将杂志与光盘分开邮寄，邮购杂志的读者可以像以往那样以9.8元的价格买到我们的杂志。

各位编辑们，大家好！

本人是一名高三学生，虽然学业繁重（每周仅两个小时的休息时间），但对游戏的热情却永不会减。今年7月份，买了本《GAME科技风》，同学们看了都觉得不错，完美的攻略，细致入微的游戏研究，挺让人感动的！到现在，我已经买了十多本了，贵刊的变化也尽收眼底。在此，我略提两点意见，以飨编辑。

1.特色。这是我最担心的问题，以前贵刊虽然内容很单调，但那独具魅力的攻略和那些短小精悍的版块实在是逼着读者掏钱的好办法。但看了近几期，感觉贵刊的内容充实了，同时一些极具特色的内容也在慢慢消失，心痛啊！说句实在话：没有特色的东西终会被淘汰。我们读者想要的是属于贵刊的攻略，属于贵刊的新作介绍等。我们并不要求贵刊能搞出个原创栏目，只要能在旧栏目的基础上创造出属于贵刊的新意来就行了。（比如可以在介绍游戏新作时，介绍一下相关的花絮；也可以开一个研究专栏，专门研究一些有丰富文化底蕴的游戏）

2.质量。现在贵刊的问题还不少，但各位编辑好像很喜欢“对外扩张”，虽然出攻略单行本帮助了许多玩家，但我还是希望编辑们适可而止，多点时间花在杂志上，等到书的质量和名气都上去了，再出些周边产品也不迟啊。

说了这么多罗嗦的话，实在是不应该，但这也确实是我的肺腑之言（几次想写都没写成）。反正总结成一句话：贵刊还是非常不错的，以后我和同学们都会继续支持你们，也希望贵刊能给我们的高考带来好运。（若考上大学，一定请各位小编们吃一顿，呵呵）

王景

店长：王景朋友的某些说法与KASANAGI KYO读者差不多，但某些又是相反的。在求同存异的前提下，店长的近期工作看来还是要把杂志的特色抓住，让每个买了杂志的读者在看过之后，都能找到可以回味的东西。总之，让读者朋友们看到通过其他途径无法找到的新鲜玩意儿，才是最重要的！

店长、各小编们，你们好！

我是贵刊的新读者，第一次给你们写信。我是在9月份无意中看到了贵刊8月B的过期杂志，（印花已不能参加抽奖了，5555……）此后才一直很关注贵刊的。由于书店方面的原因，到最近才买到了11月B（不知道是高兴好，还是悲哀好——错过很多期了！）

抽奖的奖品是我喜欢和关注贵刊的其中一个原因，最初我希望贵刊的读者越少越好，这样中奖的机会更大（呵呵，我不是在诅咒，也不是故意的，呵呵……）。再往深处一想，我还是希望贵刊的读者会越来越多。毕竟我不希望编辑部倒闭，因为《GAMEWIND》是一本很不错的杂志，起码我个人很喜欢，而且也不希望失去抽奖的机会啊！（有希望总比没希望好吧）况且你们的杂志销量增加，相应的赠品内容也会更丰富（个人意见是希望能提高海报的赠送率，并且尽量做大一些），作为读者自然更喜欢。

你们整个编辑部的人员都有自己的卡通形象，而且是Q版的，可爱极了！这是我喜欢贵刊的又一个原因，我甚至很羡慕你们有自己的可爱的卡通形象，我似乎感觉到在你们的编辑部工作是一件很快乐的事情。

我是一个懒人，很少给人写信（即使面对女生的来信），但由于对贵刊的喜爱，才找出已放了近一年的信纸。第一次写信，都是些罗嗦话。最后祝你们工作愉快（我觉得你们一直很快乐），身体健康（这是最重要的）！

凌峰

店长：懒人写信怎可不回呢？呵呵。请读者放心，2004年连环大奖活动结束之后，说不定哪天老编突发善心，新一轮的抽奖又会开始呢！小编的卡通形象都是托本刊的御用画师——酸草莓的福才得以问世的！店长和其他小编也都很喜欢自己的形象啊！不过店长希望在新的一年里，自己的形象在杂志上有更多的变化，呵呵。【酸草莓：你想累死我啊！？】

特别关注：杂志《Sabra》的封面女郎秋山莉奈小姐、大久保麻梨子小姐、下村真理小姐、花井美里小姐与矢吹春奈小姐出席了《MGS3》的完成披露会，这几位美女可是都能在游戏中找到哦，请有兴趣的玩家注意核对吧！

## 店长の调查

1.看过本期杂志之后，您的整体印象如何？

2.您认为本期杂志中最吸引你的内容是什么？最大的遗憾又是什么？

3.请您对2005年改版后的本杂志提出一条有价值的意见。

店长大人，展信HAPPY！

首先，我先声明一下，我是贵刊的忠实FANS。自贵刊创刊以来，在8A之前是每期都买，但8A之后……唉，无奈我们这个小城市只有一家有卖贵刊的，而且每次都比预期时间晚上一个星期才到。有次在暑假里竟然连一本都没有，细问之下是没有进到货。现在我在一个小县里上高中，附近的书报亭内竟然没有一家懂得TV GAME类杂志的，只有极少的书报亭供应PC GAME类杂志，残念！

贵刊在我们初中同学之间还是有传阅的，但是真正购买的没几人。每次杂志传完后回到我这里的时候，就发现跟丧尸穿的衣服一样，又烂又脏了，555，我的杂志啊！到县里上学后，懂PC GMAE的没几个，知道TV GMAE的水平仅停留在FC的水平上。贵刊令我欲罢不能的是它的实用性，现在很怀念像《忍者外传》那样的攻略，其他同类杂志没这么详细的图示。最强的是《战国无双》的攻略，22页啊！使过去一直鄙视“《无双》系列”的我也了解到了《战国无双》的优秀。（毕竟KOEI是日本厂商啊）在此向各位小编致敬！。“太郎天地”与“漫动作”等栏目也很不错。另外，从2AB至3B上连载的同人小说让我感触颇深，想起当年第一次打开仓盖时将盘放进PS内的感觉，真是……没什么说的了。希望同人小说能够再次登陆贵刊，题材最好还是“《心跳回忆》系列”的，毕竟有许多玩家都不是日语达人啊。

对了，店长大人手下缺人手吗？3年之后，等我高考完之后，希望能当一名撰稿人，大学毕业之后，再做店长的手下打拼，如何！？

祝蒸蒸日上

乾贞治

店长：每位喜欢看游戏杂志的读者都是很可爱的，从乾贞治读者朴实的言语中，店长能够感受到他对游戏杂志怀着浓厚的感情，希望GW能够成为你最好的朋友，在2005年中，我们一众小编会把杂志办得更有看头，更有实用价值！

## 读者留言板

★由于贵刊在我们这里很少有卖的，而且还是2004年刚出版的，知道的人又很少，所以我想向你们邮购以前的杂志，但我由于不知道以前的杂志里有什么内容，有什么我需要的攻略，还有我喜欢的赠品（其实50%是要看赠品的），希望店长能够发一份列表给我。

小菜包

店长：你提的要求确实有一定的代表性，不过目前还无法实现。等到我们出版了2005年合刊（GAMEWIND 2B3A）的时候，就会一次性刊登出还可供读者邮购的杂志封面，内容简介与赠品介绍。

★在我周围的人中有很少一部分人看贵刊，比如我的同学买书的主要目的是针对某期的攻略而定。贵刊吸引我的地方是赠品新颖。哈哈，开玩笑了，其实我买贵刊是为了将来有主机之后，就不愁找不到攻略了！

炎井仁

★在我已有的20多本杂志中，5A是我最新欢的！因为《怪物猎人》的攻略太强了，强到成为了我每每拼杀于MH世界中的必备品。现在《怪物猎人G》还有一个月差不多就要发售了，我好期待这款游戏啊，所以我真心希望贵刊能把这款游戏的攻略做得更强，最好多刊登一些研究心得方面的东西，到时候我一定举双手双脚赞成！

常亮

★看过最新的“OUR SHOP”之后，DOA抱枕事件想必没给店长留下心灵上的创伤吧。DOA这东西好啊，不知为什么，看到DOA这3个字母就让我不自然地想到了Boa（宝儿），宝儿和蟒蛇（boa）之间有什么必然的联系吗？或许是宝儿的歌声犹如蟒蛇一样把我给束缚住了吧……

カミーユ・スイヨ・钟

★新年新气象，GW当然也要以新面孔来和全国读者说声“新年好”！不用质疑，改版当然是读者们欢迎的，还是那句话——有改变才有进步。至于问我想看到改版后有哪些内容，还是看到你们改版后再说吧。总之，我很期待2005年1月A。

徐栋

# 编辑趣味讲座

★从改版那天起，我就天天梦见自己在排版，带着些许兴奋，但更多的是头痛，因为我很害怕自己排的东西被可爱的读者一脚踢飞。在此希望可爱的读者们你们千万脚下留情，因为我已经很努力了。

★我喝醉了，迷迷糊糊的不知道周围的人在说些什么，我只知道心里没那么痛了，酒真是一种很好的麻醉药。这段时间我没有跟别的朋友联系，躲在背窝里哭，以前爱逛街的我现在没勇气上街，因为我怕去过的地方会想起它；我也不敢去上课，因为那里有我最美的回忆；累了不能睡，因为会做恶梦，脑子里只会想起以前跟他的点点滴滴，想起来就心痛。后来找到了酒，喝了以后很多事都慢慢变得模糊，心就没那么痛了。

★最近最开心的是：加班累了跟编辑一起煲汤。没想到男生也会有那么好的手艺，再加上我这个调味师。呵呵，一锅香气四溢、美味可口的汤就端出来了。全宿舍的人一起喝，那种气氛就像是过年一样热闹。

●《游戏风（GW）》2005年全新出击，SEED也多了这个和大家交流的地方，对杂志和SEED的栏目、文章有什么意见和建议，记得来信或者email交流哦！我们的电子邮件地址很好记的，就是gamewind@vip.163.com ！

●日版的NDS发售时刚好发了工资，便和几位朋友一起去买了，感觉还是很不错的哦！目前正等待明年的某期待作品发售。关于日版NDS，本期杂志会有详细介绍。

◀NDS游戏《一切都是为了你》的风格和玩法都很有特色。

●说起现在最期待的作品，当然就是GC上的《火炎之纹章 苍炎之轨迹》了，多年后《FE》重返家用机，会带给我们怎样的震撼呢？真想早点玩到。虽然还没有公布发售日，不过据称是在明年2月左右。

大家好！！我叫MASH，来到编辑部这么长一段时间了，却没怎么露面，实在惭愧！这是第一次在杂志上正式发言，相信从今以后会有很多机会在杂志上露面了。首先说一下我比较喜欢的游戏类型吧。虽然我的小编形象的原案是"《铁拳》系列"的花郎，但是并不擅长玩3D格斗游戏，本人最擅长的游戏还是RPG吧。虽然不像SEED大人那样玩得精，但只要是RPG基本上都会去玩的。而我最不擅长的类型就是体育类游戏了，尤其是"《WE》系列"，怎么玩都是老样子，提高不了水平。

▲SFC版"《最终幻想》系列"和"《浪漫沙迦》系列"BOSS全图。不知各位读者会认识其中几个呢？

◇已经是第二次体验这个南方城市"凉爽"的冬天。还记得一年前的这个时候，杂志尚处于草创阶段，所有人每天几乎都要工作到后半夜，不过，看着杂志在大伙的努力开拓与辛勤耕耘下茁壮成长，心中的甜美滋味，至今想来仍然是妙不可言！

◇一切就像在梦中，突然间生活的状态产生了突变，不知道对自己而言，这样的变化是好是坏，不过，有坚定的信念，努力去做自己应该做的事，足够了！

◇《恶魔猎人3》发售日决定，万分期待！

☆青山不改，绿水常流，在尤娜的百般劝说下，我们爬了附近的山，虽说我总是弄不懂尤娜对爬山的那份痴迷，但是当我们登上高峰的时候，我总算懂了，望着山脚下的风景在眼前变成了小小的缩略图，山风徐徐吹来，让人觉得生活其实是如此的美好。

☆最近翻看了《东京爱情故事》，看着女主角望着男主角那种眼神，一看到男主角就露出天真可爱的笑脸，想想也许这就是爱情吧，结局虽然算不上悲剧，可是那种遗憾给人带来一种挥之不去的感觉，也许遗憾给人带来的是深刻。

▲游戏中的杰西卡好PL啊，我到底有几份像她呢？

★意识到店长站在身后的角马决定先谈工作。改版后感觉所负责的最有趣同时也最有挑战的栏目就是"非常精品推荐"。说实话，虽说接触这方面内容的时间不长，但差不多已经陷进去拔不出来了。个人更倾向于手办或完成品（反正也买不起，索性就找最好的），因此有可能会出现明显的个人倾向，这就希望大家多提建议，告诉角马希望看到的系列或作品，这样才能目标明确、有的放矢。

★一直都很喜欢《GGXX》，但水平很差，最近得高人指点明白了要想提高就要放弃手柄改用摇杆（？）。每次看到摇杆都会想起以前众人协力"吃包子"的情景，不过随后出现的机厅老板扭曲的脸也一并保存至今……

▲我们习惯了一成不变，偶尔换一种方式会有意外的收获。

……花开
然后凋零
星辉
终将死去
即使是大宇宙……
人的一生……与此相比、眨眼的一瞬
在这刹那　人出生
爱了谁
恨了谁
欢笑、流泪、战斗、受伤、悲喜、最终、永远的安眠

シャカよ！この「阿赖耶识」と血文字で记した辞世の句を！

# 店长の绝叫

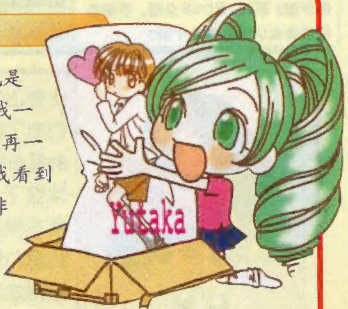
#工作日益繁重，不料在截稿前的某个晚上吃坏了肚子，从深夜3点开始，一直到凌晨去了四五次洗手间，感觉肚子里有一条蛇在上下翻腾，真不知道是不是最近在玩《潜龙谍影3 食蛇者》中，吃“蛇”太多造成的罪过，结果第二天早上无奈地请假半天，印象中这还是2004年第一次请假呢！为了赶上白天的计划与写稿速度，只好晚上继续加班了！店长在这里希望广大玩家在日常的生活中注意饮食卫生，有健康的身体才能玩好游戏啊！

#樱子的公司近来业务繁忙，周末的时候打电话给她，也总是听她说在外面忙业务上的事情。回忆以前在学校里的时光，店长看到大人们忙忙碌碌的样子很是羡慕，心里为一个劲儿的读死书而郁闷不已，而看到了自己想要的东西，也总要找一个借口来弄点钱花。但现在也许一种完全与学生时代相反的想法正在心中堆积……人永远是矛盾的，多看看自己平常没注意到的事物的另一面，可能就会心存一种满足感，坦然地去面对学习或是工作了。

#在编辑部内，其实有一项暗地里不知名的“比赛”，那就是看谁是当月的“消费冠军”（单纯地以花出去的人民币来衡量）。这项比赛是如何发源的，目前已经无从考证了，不过有一点却很明显，那就是搞这种比赛评选既活跃了工作时的气氛，又为茶余饭后的那一小段空闲时间增加了谈资。就2004年最后一个季度而言，角马君已经蝉联了近3个月的冠军，如果12月不出意外的话，角马仍然会登上冠军的宝座。那如果追问他都买了什么的话，光看角马的办公桌是绝对看不出来的，因为角马的桌面非常整洁，除了和工作相关的东西，其他的东东根本就没有容身的地方。不过假如拉开他的抽屉的话（这是经他本人同意之后才采取的行动），任何人都会用不同分贝的语气来喊出“哇”这个词的。虽然店长手中也掌握有这些“珍宝”的数码照片，不过由于角马君没有授权，因此目前还不能公开。

#《DQ Ⅷ》如期发售，在小编MASH的心中掀起了不小的波澜……小的时候，MASH曾经东渡日本，开始了艰辛的求学之旅。从那个时候开始，《DQ》这个游戏系列就已经在MASH的心中扎下了根。如今时光飞逝，“《DQ》系列”已经出到了8代，店长每每从自己的办公桌前眺望MASH的工作状态时，就能从他的目光中看到一种寻找到了快乐的神情，那种满足感相信每个喜欢游戏的人都曾经有过，店长也不例外。

## 樱子答疑




读者：我是贵刊最忠实的FANS！同时也是XBOX的FANS，更是DOA的FANS！呵呵。我一直没有买到贵刊2004年8A与8B，而当我再一次买到贵刊的时候已经是11月了，后来我看到了“DOA写真纪念套装”的广告，所以非常非常想有一套，但不知道还有没有了？

樱子：这次之所以选择这类的问题，还是有很多读者发电子邮件或来信咨询关于精品特辑的邮购问题。樱子在这里最后重申一次，除了《战国无双 角色设定珍藏集》与《恶魔猎人动感艺术画册》之外，《超级机器人大战机体宝典》、《DOA写真纪念套装》与《仙乐传说 世界指南书》全部都已售完，大家不必再查询了。同时樱子也很感谢大家对我们出版的精品特辑的支持，谢谢大家！放眼2005年，除了每月两本的《GAMEWIND》之外，编辑部还会不定期地出版精品特辑的，订购方式与以前反复说明的方法一样，相信到时候全国各地的玩家又可以看到极具珍藏价值的出版物了。

读者：《GAME科技风》更名为现在的《GAMEWIND（游戏风）》，那我要如何订购2005年的杂志啊？

樱子：这个很简单啊。除了可以单期地向我们邮购之外，我们还接受某个月份、季度或全年的杂志订购。只要计算一下你想要购买的期数，然后在用这个数字乘以9.8元，最后得出的结果就是需要你汇款的金额。接下来只要到邮局问服务员要一张汇款单，在汇款人姓名与地址栏填上自己的资料，在收款人一栏填上“深圳市34-007信箱（邮编：518034）”，在收款人姓名一栏填上“郑鸿荣”，以及不要忘记在附言栏里填清楚你想要订购哪些期就可以了。编辑部负责邮购发行的小姐会在收到你的汇款的3个工作日内，安排将你想要的杂志寄出的。

## 下期精彩内容预告

**机动战士高达 高达VS.Z高达**

战术重点完全解析＋机体性能介绍

**洛克人EXE5 蓝之队/核心队**

两个版本流程双重冲击＋心得秘技

**重生传说**

新增系统要点解说＋完整流程攻略

**独家专题目不暇给**

**PSP主机与游戏彻底介绍**

**PlayStation黄金十年**

**摔角游戏的历史与变迁**

**其他注目游戏大作精彩亮相**

红侠乔伊2 黑色胶卷之谜

武装雄师 同盟打击

波斯王子 武者之心

超级机器人大战GC

**12月26日上市**

这次我的对手是谁?
真三國無双
PSP
○○○○○○

DRAGON QUEST
VIII